LA PRIMA RIVISTA ITALIANA dedicata a PlayStation 2 e PSone

SUPER

PRIMAL

Super Console visita Studio Cambridge per sbirciare al di là della dimensione terrena

THE GETAWAY

Più realistico, più ambizioso e più costoso di GTAIII. Sarà anche migliore?

WINNING ELEVEN 6

La simulazione calcistica definitiva

THIS IS FOOTBALL 2003

Team Soho all'inseguimento di KCET

AUTOMODELLISTA

Intervista esclusiva agli sviluppatori

93
ISSN 1126-3652
9 771126 365007 20093
4,00 € euro
GIUGNO 2002
Gruppo Editoriale FUTURA
Sped. in abb. post. - 45% art.2 comma 20/B Legge 662/96 Filiale di Milano

LEI DEVE SALVARE IL MONDO.
TU DEVI SALVARE LEI.

Senza di te la storia della più fantastica saga di tutti i tempi non può andare avanti.
Aiuta Tidus e Yuna nella loro epica battaglia per salvare il pianeta di Spira dal malefico Sin. Non aspettare.

IL LORO DESTINO E' NELLE TUE MANI.

SQUARESOFT

PlayStation 2

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. DISTRIBUTED BY SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE.
ALL RIGHTS RESERVED. © 2001, 2002 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY and the SQUARESOFT logo are registered trademarks of Square Co., Ltd. Character Design: TETSUYA NOMURA.

TBWA\ITALIA

in questo **numero** 93

SUPER CONSOLE

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
DIRETTORE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Stefano Zurlini
UFFICIO TRAFFICO
Laura Pedullà
HANNO COLLABORATO:
Adriano Avecone, Matteo Bittanti, Cristiano Bonora, Sergio Cangialosi, Ferruccio Cinquemani, Diego Cortese, Giuseppe De Riso, Ivan Fulco, Francesco Matarrese, Erik Pede, Marco Ravetto e Massimo Rovatti

Gruppo Editoriale Futura S.P.A.
PRESIDENTE
Paolo Reina
DIRETTORE INIZIATIVE SPECIALI
Nicola Corricelli
DIRETTORE DIFFUSIONE, MARKETING E ABBONAMENTI
Manuel Minati
DIRETTORE PRODUZIONE
Claudio Parmiani
PUBBLICITÀ
Pubblicità diretta Gruppo Futura
Tel. 02/66526286
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
REDAZIONE
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
Tel: 02/665261 - Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. ***Super Console*** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero 4€. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero ***Super Console*** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

ABBONAMENTI
Gruppo Futura S.p.A.
Numero Verde: 840/044300
(da lunedì a venerdì 9-13/14-18)
e-mail: superconsole.abb@futura-ge.com
(i versamenti vanno effettuati sul CCP n°13980206)
STAMPA
ROTO2000 - Casarile
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
SO.DI.P
Via Bettola 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Gruppo Editoriale FUTURA
L'innovazione come missione

Primal 014

The Getaway 018

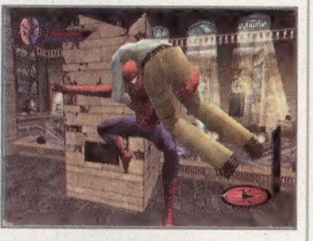
This is Football 2003 020

Turok Evolution 024

Shinobi 028

Winning Eleven 6 040

Zettai Zetsumei Toshi 054


Spider-man: the Movie 056

Frequency 060

Armored Core 3 062

ANTEPRIME

023 Aggressive Inline
029 Colin Mc Rae Rally 3
031 Cool Girl
029 GT Concept 2002 Tokyo-Seoul
032 Ninja Assault
014 Primal
030 Project Venus
028 Shinobi
018 The Getaway
020 This is Football 2003
024 Turok Evolution
032 Vexx
030 World Fantasista
031 X-Men: Wolverine's Revenge

RECENSIONI

052 Alpine Racer 3
062 Armored Core 3
068 Army Men RTS
048 ESPN NBA 2Night 2002
058 Final Fantasy X (PAL)
046 Football Manager Camp. 2002
060 Frequency
050 Mike Tyson Heavyweight Boxing
044 Mondiali FIFA 2002
064 Psyvariar Complete Edition
051 Smash Court Tennis Pro T. (PAL)
056 Spider-man: the Movie
066 Underwater Unit
040 World Soccer Winning Eleven 6
054 Zettai Zetsumei Toshi

RUBRICHE

006 PlayWorld
026 Intervista al team di *AutoModellista*
034 Speciale *PLAY*
036 Speciale *Il videogioco come testo incompleto*
070 PlayGround
076 PlayFAQ
077 R&B Cafe
078 Oddities
080 PlayVideo
081 Developers' Diary
082 Game Development
084 OuterWorlds
090 Retro History
092 The First Place
095 SuperTrix
096 MBF Today
098 Q&A

Il videogioco come testo incompleto 036

Speciale *PLAY* 034

EDITORIALE

Nella mia anima c'è un territorial lockout
Saranno i ricordi, sarà questa necessità impellente di godere forte, ma la mia povera anima da videogiocatore non è compatibile con i videogiochi europei. Per lei, vecchia anima a due tasti, i videogiochi europei non hanno nessun motivo di attrazione, nessuna passione. Ma non fraintendete le mie parole: qui non si parla di "videogiochi europei" riferendosi a paese di origine, genere ludico o fondamenti di game design. Qui si parla semplicemente di carta & di plastica [1], di lingue & di Hz [2], di esistente & di inesistente [3]. Di tutto ciò che, in definitiva, può sembrare criptico, ma che, se avrete la bontà di seguirmi, potrà svelarsi ai vostri occhi. Iniziamo...

Confessioni di un non-integrato
Entrai nel tunnel dei videogiochi import nei tardi anni '80. Era quello il periodo di passaggio da console 8bit a 16bit, durante il quale un videogiocatore esigente (ovvero chiunque non volesse accontentarsi degli scarti ludici del resto del pianeta) aveva un'unica scelta: l'import. Fu in quegli anni che iniziai a prostituire la mia povera anima agli importatori di VG. Una brutta storia. Oggi, diverse generazioni di console dopo, sono ancora ostaggio consenziente di quegli importatori. Sì, soffre la banconota frusciante, che emigra dalle mie tasche pneumatiche. Soffre la mia anima a due tasti, nella persistente ricerca di materiale ludolussurioso. Eppure, in 15 anni, quasi niente è cambiato. Ma perché, mi chiedo, la mia povera anima non è compatibile con i videogiochi europei? Perché tanta sofferenza? Come D'Annunzio rifletteva sulla morte nella sua stanza dedicata del Vittoriale, così io, in questi lunghi anni, ho riflettuto sul lockout della mia anima. E ho individuato 3 elementi di rilievo...

1. Elogio della forma
Io amo la carta e la plastica. E amo le confezioni dei videogiochi giapponesi. Sarà per la raffinatezza dei manuali, delle cover, degli extra. Impossibile dirlo. È la sensazione buona di possedere un'opera, l'idea di avere tra le mani un prodotto di valore. Tutto ciò, in definitiva, che separa il disco pirata, con scritta scarsicalligrafica a pennarello, dall'originale per collezionisti. Ed è per questo che una confezione occidentale, in genere, scatena in me profonda depressione. È vero, trascorsi gli anni dei 16bit il dislivello medio tra produzioni occidentali ed orientali è andato assottigliandosi; ma non per virtù occidentale, quanto per perdita di stile della produzione orientale, sempre più legata a standard da minimo sindacale. Ma questa è un'altra storia. Passiamo quindi al secondo elemento...

2. Leggi di Murphy
Recita la legge fondamentale dell'incastro, dal terzo libro di Murphy: "Taglialo grosso e infilalo a calci". Non so bene il motivo, ma per anni ho avuto la sensazione che le procedure di localizzazione dei videogiochi per l'Europa si basassero proprio su questa filosofia. Potrei intrattenervi per giorni al riguardo, soffermandomi sulla qualità media di traduzioni, doppiaggi, adattamenti e quant'altro. Potrei anche (per correttezza) sottolineare il miglioramento generale degli ultimi anni. Ma sarebbe inutile. Chi voglia approfondire rilegga semplicemente, con muso opportunamente ingrugnito, l'editoriale di **Super Console** 89. Null'altro. Quindi passi etereamente all'ultimo elemento...

3. Selezione [in]naturale
Scriveva alcuni anni fa Ernesto Assante, dopo il sequestro in Italia di **Resident Evil**: "Ma anche se fosse, chi è in grado di decidere cosa fa paura e cosa no? Cosa una persona è in diritto di leggere, giocare, guardare, ascoltare e cosa no?". Oggi, allo stesso modo, io mi chiedo: "Ma chi decide cosa io possa giocare e cosa no in versione PAL? Chi sceglie per me?". Domande precise, ma con una conclusione amara. Proprio perché io stesso conosco la risposta, ed in genere condivido i termini di selezione dei giochi da importare. Impossibile pretendere autolesionismo commerciale. Ma questo non esclude il concetto di fondo: io, videogiocatore europeo, ho accesso a solo una frazione della produzione ludica mondiale per la console che ho acquistato. Primo piano della banconota che emigra. Campo medio della tasca pneumatica. Fade out...

I have a dream[cast?]
Ho fatto un sogno. Ho sognato che i Signori del Videogioco lavoravano con ardore per rimuovere il territorial lockout della mia anima. Ho sognato una superiore qualità delle confezioni, una cura eternamente professionale degli adattamenti, una disponibilità completa di titoli jap/usa in versione PAL. Poi però mi sono svegliato. Sudato, peraltro. E ho pensato che alcuni limiti, nonostante l'insindacabile diritto a chiedere di meglio, non sono valicabili, quantomeno in tempi brevi. Eppure, mentre nel buio riflettevo su tutto questo (come D'Annunzio, dirò per darmi un tono), ho capito che una soluzione esisteva ugualmente, ed era lì, di fronte a me. Impossibile rimuovere il territorial lockout della mia anima. Possibile, invece, rimuovere il territorial lockout della console. Sì, è vero: sogno una PS2 priva di protezioni territoriali. E con lei la fine della schiavitù dai chip di modifica, costoso abuso da perpetrare ai danni della mia console. Sogno la possibilità di scegliere tra versioni giapponesi, americane o europee, a mia pura discrezione e senza limiti imposti. E non chiedo nulla. M'impegno ad acquistare cavi e monitor adatti ad ogni formato. M'impegno a sostenere i costi superiori del materiale import. Ma voglio scegliere. È un mio diritto. O meglio: è un mio diritto? Mentre armeggio con cacciavite e saldatore, cercando di rimuovere il territorial lockout della mia anima, è proprio quello che continuo a chiedermi...

ivan**fulco**

>Playworld

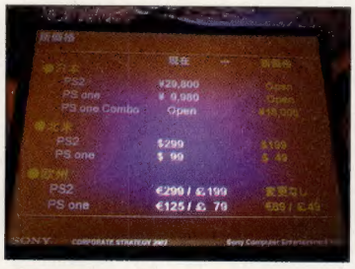
Digital Entertainment News

Feedback: cangialosi@tin.it

Console Wars Episode II
L'attacco dei prezzi

Con tutti e tre i sistemi ormai commercializzati su tutti e tre i mercati, il campo di battaglia fra i costruttori hardware si apre alla guerra dei prezzi. Microsoft ha fatto la prima mossa il 26 aprile scorso annunciando un drastico abbattimento del prezzo di Xbox in Europa da 479 euro agli attuali 299 euro. Ben 180 euro in meno a sole sei settimane dal lancio. Quindi la risposta di Nintendo, sempre nel Vecchio Continente, che ha allungato il passo ritoccando verso il basso il prezzo di GameCube 33 giorni prima del lancio avvenuto il 3 maggio scorso (vedi **Outerworlds** di questo mese). Dopo una settimana di silenzio e con l'approssimarsi dell'E3, voci sempre più insistenti hanno preso a speculare su un secondo abbattimento del prezzo di Xbox, questa volta in USA, che Microsoft avrebbe annunciato durante la conferenza stampa pre-E3 prevista per il 20 maggio. Ma a meno di una settimana dalla conferenza, per l'esattezza il 14 maggio, Sony Computer Entertainment America ha anticipato la concorrenza e guadagnato anzitempo i fari della ribalta dando corso immediato al nuovo prezzo di PlayStation2 sul mercato americano: 199 dollari. Si tratta del primo taglio operato da Sony negli Stati Uniti dopo il lancio novembrino a 299 dollari. Oltre a quello della console, SCEA ha altresì ritoccato i prezzi di Memory Card 8MB (da 34 a 24 dollari), DualShock2 (da 34 a 24 dollari), PSone (da 99 a 49 dollari), della combo PSone+LCD Screen (da 199 a 149 dollari), del DualShock (da 29 a 19 dollari) ed ha fissato a 49 dollari il prezzo "standard" dei giochi PS2. Ventiquattro ore dopo, la reazione di Microsoft. Il 15 maggio la casa di Redmond rilascia un comunicato stampa che annuncia il nuovo prezzo di Xbox: 199 dollari. Nello stesso giorno, ma dall'altra parte del Pacifico, SCEI apre le porte alla libera concorrenza fra rivenditori locali abbassando del 6% il prezzo all'ingrosso di PlayStation2 ed abilitando la formula dell'open price grazie alla quale ogni rivenditore è libero di vendere la console al prezzo che ritiene più opportuno senza sottostare al minimo di 29.800 yen imposto da Sony fino ad allora. Risultato: nei negozi giapponesi si trovano PS2 a 27.800 yen o addirittura 26.000 yen (1000 yen in più rispetto al prezzo di GameCube). Discorso analogo per i modelli giapponesi di PSone ed LCD Screen, prima venduti rispettivamente a 9.800 yen e 14.800 yen. Il prezzo del Combo è invece stato portato a 18.000 yen. Anche l'Europa è stata interessata da un piccolo ritocco dei prezzi che ha visto quello del modello PAL di PSone passare da 125 euro agli attuali 89 euro. E non è finita. Proprio nel giorno in cui SCEI stabiliva l'open price per PlayStation2, Microsoft of Japan ha annunciato il nuovo prezzo di Xbox in Giappone: dal 22 maggio costa 24.800 yen (contro i 34.800 yen del lancio), addirittura meno di GameCube (25.000 yen). Come in Europa, anche in Giappone è stata avviata la campagna "Customer Reward" con l'offerta gratuita di giochi, controller ed anche del DVD kit a coloro che avessero acquistato la console a prezzo pieno. Nessuna "ricompensa" è stata invece prevista per la clientela americana.

Le reazioni di Nintendo? Nessuna. La casa di Kyoto ha osservato le danze di Microsoft e Sony senza battere ciglio e senza apportare alcuna modifica al suo listino prezzi. Per ora. Nel momento in cui scriviamo, infatti, gli analisti finanziari prevedono annunci in merito nel corso della conferenza stampa che Nintendo terrà (ha tenuto) il 21 maggio, il giorno prima dell'E3. Insistenti sono le voci che vedrebbero il prezzo di GameCube scendere a 20.000 yen in Giappone e 149 dollari in America entro i prossimi giorni per garantire alla console Nintendo lo status di sistema più economico disponibile sul mercato (in Europa è ancora la console meno cara pertanto un ulteriore ribasso appare improbabile). Appuntamento quindi al mese prossimo per le ultime notizie dal fronte.



Prezzi a confronto

Xbox
Giappone: 24.800 yen (€213)
Europa: 299 euro
Stati Uniti: 199 dollari (€216)

GameCube
Giappone: 25.000 yen (€215)
Europa: 214 euro
Stati Uniti: 199 dollari (€216)

PlayStation2
Giappone: open price (circa 27.000 yen pari a €233)
Europa: 314 euro
Stati Uniti: 199 dollari (€216)

I primi commenti

"Siamo in grado di abbassare il prezzo di PS2 perché dopo tanti sforzi siamo riusciti a modificare e rendere più efficiente il processo produttivo. La fabbrica dei semiconduttori è praticamente sotto il nostro tetto quindi possiamo controllare il processo direttamente. Verso la fine del 2001, Sony ha ricavato utili più alti del previsto ed abbiamo recuperato gli investimenti iniziali più velocemente di quanto ci aspettassimo. Raggiungere quota 30 milioni di console distribuite nel mondo ha significato molto per noi."
Molly Smith
Direttore delle Pubbliche Relazioni di SCEA

"Il luogo tradizionale in cui fare un annuncio di questa portata è l'Electronic Entertainment Expo che si terrà la prossima settimana, ma eravamo già pronti da un po' e possiamo quindi metterlo in atto già da adesso. Non c'è motivo per cui i giocatori debbano aspettare una settimana per beneficiare di questa tremenda opportunità."
John O'Rourke, Direttore Marketing di Microsoft

"Questo è probabilmente il taglio del prezzo più aggressivo che abbiamo mai compiuto su un nostro prodotto."
Andrew House, Vice Presidente di SCEA

"Considerato che PlayStation2 è ormai praticamente il sistema dominante, se vuoi ti puoi anche divertire a distruggere la concorrenza."
Noriko Manabe, analista presso
J.P. Morgan [il giorno dell'annuncio di SCEA]

"A quel prezzo gli acquisiti d'impulso di Xbox e PS2 aumenteranno senz'altro. Ma per sapere se le vendite di Xbox si manterranno su livelli elevati dovremo aspettare e vedere cosa succede. Di certo questo [il taglio del prezzo di Xbox] non risolve tutti i problemi di Microsoft."
Jay Defibaugh, analista presso
Credit Suisse First Boston Japan

"Microsoft ha lanciato la rete più lontano, ma dobbiamo assicurarci che ci siano comunque pesci da raccogliere. Dobbiamo analizzare la cosa da una prospettiva a lungo termine. La qualità del software è la chiave di tutto. L'immagine del brand dei giochi è importante ed è quindi di fondamentale essere certi che se ne potranno ricavare delle serie."
Hideki Sato, Presidente di Sega Corp

"Il fatto che abbiano tagliato il prezzo non vuol dire che si risolleveranno. Vuol dire solamente che la società [Microsoft] e i suoi concorrenti combattono adesso sullo stesso ring."
Kazumi Kitaue, Dirigente di Konami Corp

ULTIMA ORA

Problemi per **FFXI**

Non è certo cominciata nel migliore dei modi la prima avventura online di Squaresoft. L'attesissimo MMORPG **Final Fantasy XI Online** è giunto sugli scaffali dei negozi giapponesi lo scorso 16 maggio in 150.000 esemplari e, secondo le prime indiscrezioni, pare siano stati venduti tutti nel giro di poche ore superando probabilmente le previsioni di Square e SCEI. I problemi sono sorti poco dopo. Prima di poter mettere piede nel mondo di Vana'diel è necessario che l'utente si registri sul server di PlayOnline per ottenere l'ID con cui usufruire dei servizi offerti dal portale Square (tra cui, appunto, **FFXI Online**). Ebbene, a causa dell'abnorme numero di accessi contemporanei al server, si sono registrate attese di mezz'ora molte delle quali terminate con la disconnessione dal sistema per sopravvenuto time out. In parole povere, la gente non riesce a collegarsi. E' bene precisare che l'inconveniente ha riguardato esclusivamente il server di PlayOnline che gestisce le registrazione degli utenti, e non i 20 server deputati alla gestione del gioco vero e proprio. Nel momento in cui scriviamo (16 maggio) Square ha sospeso il servizio ed è all'opera per risolvere il problema. L'ultimo comunicato fissa per il 18 maggio alle ore 9:00 la riapertura del portale (portando quindi a due i giorni di frustrante attesa per gli early adopter). Nella speranza che un simile inconveniente non si ripeta anche al lancio di **FFXI Online** in Occidente, rimandiamo al prossimo numero per ulteriori informazioni sulla travagliata genesi del primo MMORPG per PlayStation2.

Devil May Cry 2

Ne riparleremo più diffusamente il mese prossimo, reduci dalla sua prima apparizione all'E3 losangelino, ma nel frattempo farà piacere sapere che (poco sorprendentemente) Capcom è al lavoro su un nuovo episodio di **Devil May Cry** in arrivo solo su PlayStation2 e su tutti e tre i mercati entro marzo. Le informazioni sul gioco sono al momento scarse, ma sembra sicura l'inclusione di un secondo personaggio controllabile dall'utente alternativamente a Dante, una figura femminile, ma non è certo che si tratti di Trish (sebbene appaia altamente probabile). Lo sviluppo di **Devil May Cry 2** è stato affidato ad un team diverso da quello che si è curato di dare i natali al nuovo, canuto e tenebroso eroe Capcom, il che potrebbe essere un bene o un male al tempo stesso. Staremo a vedere. Di certo Capcom ha tutte le intenzioni di bissare il successo del prequel (2.2 milioni di copie vendute nel mondo fino ad oggi), piazzando entro la fine dell'anno fiscale ben 1.780.000 pezzi di **DMC2**, di cui 700.000 negli Stati Uniti, 650.000 in Giappone e 430.000 in Europa. Nella speranza che stavolta la versione PAL venga curata con la dovuta attenzione, **Super Console** rimanda al prossimo numero per informazioni più concrete sul progetto.

MGS2 confermato per Xbox... e PS2

La divisione giapponese di Konami ha rilasciato il mese scorso un rapporto finanziario in merito all'anno fiscale 2002. Nel comunicato sono stati resi noti i piani di sviluppo futuri ed alcuni titoli che ne faranno parte. Fra questi **MGS2 Substance**, una sorta di riedizione del capolavoro di Kojima che differisce da quella attualmente disponibile per aspetti al momento ignoti. Ma la cosa interessante di **MGS2 Substance** sono le piattaforme di destinazione. Oltre a PlayStation2 vengono anche menzionati Xbox e PC fugando definitivamente ogni dubbio circa l'identità di quel "MGSX" di cui si vocifera dal periodo precedente al lancio del sistema Microsoft. Nel medesimo rapporto, Konami stressa la necessità di rafforzare vecchi franchise caduti nell'abisso della memoria a breve e lungo termine della comunità che videogioca. In particolare (memoria a breve termine) sono stati annunciati **Silent Hill 3** e **Zone of the Enders 2** (**SC**90, pagina 8, articolo in basso a sinistra. Per chi non si fosse accorto della soffiata di cui **Super Console** vi ha reso partecipi tre mesi fa), nonché **Genso Suikoden III** e, udite udite, **Contra** (memoria a lungo termine). Una nuova versione di **Winning Eleven** è inoltre stata annunciata per PlayStation2 e GameCube (!). Per riassumere, qui di seguito riportiamo l'elenco dei titoli in sviluppo da Konami ed in arrivo entro la fine dell'anno fiscale (marzo 2003) sui tre principali formati:

PlayStation2
Zone of the Enders 2: The Second Runner
Genso Suikoden III
MGS2 Substance
Silent Hill 3
Winning Eleven
Contra

GameCube
Winning Eleven

Xbox
MGS2 Substance

Non mancate all'appuntamento col prossimo numero di **Super Console** per le novità Konami dall'Electronic Entertainment Expo 2002.

Electronic Arts **Online** su **PlayStation2**

Sebbene tutt'altro che immune da intoppi (vedi articolo sul lancio di **FFXI**), l'online gaming via PlayStation2 è ormai una realtà affermata in Giappone. Ma al di là delle timide offerte di titoli come **Armored Core 2 Another Age**, **Battle Gear 2**, **Age of Empire 2**, **Mobile Suit Gundam Federation vs Zion DX** e **Capcom vs SNK Millionaire Fighting 2001**, è senz'altro il MMORPG di Square la killer application che promette di persuadere migliaia di videogiocatori nipponici a spendere parte del loro tempo libero sulla rete. Ma negli Stati Uniti? **SOCOM: US Navy Seals**, **Tony Hawk Pro Skater 3** e **Twisted Metal Black Online** sono senz'altro titoli dal discreto appeal per l'utenza americana, ma nessuno di loro può vantare una "forza adescatrice" paragonabile a quella esercitata da **FFXI** sugli otaku nipponici. Almeno nessuno di quelli annunciati fino al 15 maggio scorso, giorno in cui Electronic Arts ha letteralmente incendiato le aspettative del popolo giocante statunitense proclamando l'inclusione nel prossimo **Madden NFL Football 2003** per PlayStation2 di una modalità online. In uscita ad agosto, il nuovo episodio di uno dei franchise più importanti tanto per EA quanto per SCEA (le edizioni 2001 e 2002 hanno praticamente "venduto" la console Sony negli Stati Uniti) permetterà di cercare e sfidare altri utenti online, di chattare con amici ed appassionati, e di scaricare nuove formazioni nonché le statistiche dei singoli atleti aggiornate in accordo con le reali alterazioni occorrenti durante l'anno nel reale campionato NFL (compresi eventuali infortuni e cambi di ruolo). **Madden NFL Football 2003** verrà mostrato per la prima volta il 21 maggio durante la conferenza stampa di SCEA (praticamente è già stato presentato mentre leggete queste righe). E' interessante notare che sebbene il titolo di EA sia previsto anche per Xbox e GameCube, la press release di Electronic Arts fa esclusivo riferimento a PlayStation2 come piattaforma di destinazione della versione inclusiva della modalità online, e a SCEA come partner privilegiato per via del suo "convincente modello economico" basato su una "tecnologia aperta per provider e consumatori". A differenza di Sony, infatti, il modello proposto da Microsoft per l'online gaming carica esclusivamente sul colosso di Redmond la gestione dei server deputati ad espletare le funzionalità online dei futuri giochi Xbox. Questo particolare, unito alla concorrenza "interna" esercitata dalla serie **NFL Fever** di Microsoft, alla discutibile tendenza di quest'ultima a confrontare la sua simulazione con quella di Electronic Arts (usando parole più lusinghiere per il prodotto indigeno ovviamente) e alla più generale aleatorietà in cui versano i piani per l'online su Xbox, potrebbe aver indotto il colosso americano a preferire SCEA a Microsoft. Almeno nel breve termine. In ogni caso, grazie ad EA, PlayStation2 si arma di un nuovo asso nella manica per vincere al tavolo verde del mercato online americano. Ora non resta che aspettare annunci analogamente "pilotati" per quello europeo. Dateci **Winning Eleven Online** e noi faremo di **Super Console** un trimestrale.

Le voci di **Kingdom Hearts**

Square e Disney Interactive hanno annunciato il cast di attori hollywoodiani che daranno voce ai personaggi dell'action RPG **Kingdom Hearts** nella versione Americana, in uscita entro l'anno. Sora, il personaggio principale dell'avventura Square/Disney, verrà doppiato dal giovane talento Haley Joel Osment, protagonista de *Il Sesto Senso* e *AI Intelligenza Artificiale*. L'elenco dei doppiatori include inoltre David Lee Gallagher (*7th Heaven*) per la voce di Riku, Hayden Lesile Panettiere (*Ally McBeal* e *Remember the Titans*) per quella di Kairi, nonché Sean Astin (nel ruolo dell'Hobbit Sam ne *Il Signore degli Anelli*), David Boreanaz (meglio noto col nome di Angel nella serie televisiva *Buffy*) e Christy Romano (interprete di Kim Possibile nell'omonima serie televisiva). Considerata la prevedibile qualità del doppiaggio americano e la storica pignizia con cui Square confeziona le versioni PAL dei suoi prodotti, quella europea di **Kingdom Hearts** conserverà molto probabilmente l'audio originale in inglese accompagnato dai sottotitoli nelle varie lingue dei Paesi dell'Unione. Per quanto riguarda la qualità tecnica della conversione sarà interessante vedere se il problema relativo al sincronismo fra labiale e parlato sortirà i medesimi effetti visti in **FFX**.

Haley Joel Osment

David Lee Gallagher

Hayden Lesile Panettiere

Sean Astin

David Boreanaz

Christy Romano

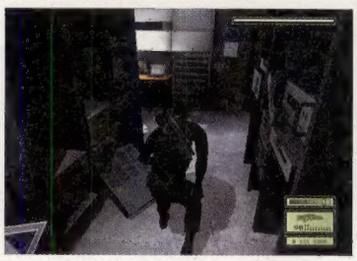
Sega Sports **online** con **ESPN**

Sega Sport, il più grande rivale di Electronic Arts nel fertile mercato americano delle simulazioni sportive, ha annunciato lo sviluppo di ben tre titoli sportivi per PlayStation2 ed Xbox con supporto di una modalità in multiplayer online. Nello specifico abbiamo **Sega Sports NFL 2K3**, **Sega Sports NBA 2k3** e **Sega Sports NCAA College basketball 2K3**. Di questi tre giochi nessuno farà capolino sui mercati europeo e men che meno giapponese. L'unica simulazione sportiva targata Sega al momento confermata anche per il nostro continente è **Virtua Tennis 2**. Tornano ai titoli sportivi per gli yankee, si rende noto che la licenza ESPN abbandonata da Konami qualche mese fa (vedi **SC**92) è stata acquistata da Sega che conta di impiegarla nelle future produzioni della linea Sega Sports a partire da quelle appena annunciate. Al momento non è dato sapere se le versioni Xbox e PS2 dei giochi Sega permetteranno agli utenti delle rispettive console di sfidarsi online indipendentemente dal sistema in loro possesso.

WWW.BLACK-BOX.IT
IL NUOVO MODO DI COMPRARE IN RETE E NON SOLO...
- - PER PRIVATI - - PER RIVENDITORI - -
BLACK BOX Games
e-mail: info@black-box.it
tel. 0571684774 fax 057128989
Via Masini 101 Castelfiorentino (Fi)

Ubi Soft prepara il "**MGS2 killer**"

Da un po' di tempo si mormorava l'esistenza di un gioco in sviluppo in casa Ubi Soft destinato a fronteggiare il capolavoro di Hideo Kojima e di soffiarli la palma di miglior esponente del genere degli stealth game. Sussurrato nei corridoi del palazzo dell'industria come il "MGS2 killer", il progetto di Ubi Soft è uscito dall'ombra a poche settimane dall'E3 identificandosi con il nome di **Splinter Cell** ed ostentando un ricco quanto interessante corredo di foto a supporto della sua ambiziosa proposizione. Assolutamente nulla è stato reso noto sulle caratteristiche del gioco, lasciando alle immagini e alla loro analisi critica il compito di far trapelare qualcosa. E noi siamo qui per questo. Appare innanzitutto evidente una qualche incidenza dell'oscurità degli ambienti sulla meccanica di gioco. Il protagonista viene ripreso quasi esclusivamente in zone più o meno adombrate mentre una barra graduata posta nella parte in basso a destra dello schermo sembra registrare in ogni frangente di gioco il livello di esposizione alla vista delle guardie (notate il puntatore sulla barra. Nelle condizioni più scure è a sinistra, mentre in quelle più luminose si sposta sulla destra). Il sistema ricorda non poco quanto proposto da **Thief** (PC) qualche anno fa, ma ciononostante potrebbe innovare poderosamente la meccanica stealth di kojimiana impostazione con nuove tecniche di infiltrazione ed evasione. Davvero interessante.
Ubi Soft conta di commercializzare **Splinter Cell** entro l'anno per Xbox e per PlayStation2 nei primi mesi del 2003. A detta del publisher, le foto a corredo di questo articolo si riferiscono alla versione per il 128bit Sony.



Project BG&E

Dal creatore di **Rayman**, Michel Ancel, è in arrivo su Xbox e PlayStation2 una nuovo action adventure frutto di ambizioni simili a quelle che hanno mosso Naughty Dog durante lo sviluppo di **Jak & Daxter**. **Project BG&E** è il titolo provvisorio di un gioco di "azione & avventura" per PC e console ambientato in un universo vastissimo in cui vagare senza soluzione di continuità fra montagne e villaggi, città e (addirittura) pianeti. A giudicare dalle immagini rilasciate da Ubi Soft con allegato l'invito a presenziare alla presentazione ufficiale del prodotto durante l'E3 losangelino, sembra che **Project BG&E** concederà ampie facoltà di movimento aereo e marittimo, al di là del più tradizionale vagabondaggio a piedi. Nell'attesa di valutare le reali potenzialità del nuovo progetto di Ancel, non ci resta rimandare alle immagini su questo numero e ad una probabile anteprima sul prossimo. Al momento di andare in stampa, l'unica immagine rilasciata dalla società è quella che vedete a corredo di questo articolo, raffigurante la sagoma del protagonista di questa misteriosa avventura. Restare sintonizzati su queste pagine per scoprire cosa si cela dietro questo progetto, tanto segreto quanto apparentemente costoso.

From Software torna in **Europa**

Dopo aver visitato il Vecchio Continente a cavallo del 32bit Sony all'epoca del suo primissimo episodio, la serie **Armored Core** di From Software ritornerà sul mercato nostrano a luglio in sella, stavolta, al monolito. La sede europea di Metro 3D si è infatti assicurata la distribuzione in Europa della penultima iterazione del franchsie, al secolo **Armored Core 2 Another Age** (l'ultima, vale a dire **Armored Core 3**, è recensita su questo stesso numero). Purtroppo la versione PAL di uno dei migliori meka simulator nipponici resterà vedova della modalità multiplayer online introdotta in Giappone proprio con questa edizione, ma in compenso offrirà all'utenza locale l'opportunità di saggiare la sofisticazione e lo spessore encicloPedico del prodotto di From Software. Sempre per luglio e sempre ad opera di Metro 3D è inoltre prevista la commercializzazione europea di **King's Field 4**, ultimo esponente di una gradevole serie di RPG in prima persona made in From Software che non ha mai goduto di particolare successo, ma che ciononostante vanta un discreto plotone di appassionati.

Infogrames acquista **Eden** e **Shiny**

Si fa sempre più corposo l'elenco degli studios interni posseduti dal colosso francese Infogrames, che dopo aver acquisito negli anni passati società del calibro di Microprose, Paradigm, Reflections e Melbourne House, si è recentemente pappato anche Eden Studios e Shiny Entertainment. Già detentrice del 19.85% del capitale di Eden, il 10 aprile scorso Infogrames ha completamente assorbito il team responsabile della serie **V-Rally**, fondato da Stephane Baudet circa cinque anni fa. Quest'ultimo si è detto tutt'altro che preoccupato da eventuali ingerenze del management francese nel processo creativo, sottolineando piuttosto i benefici derivanti dall'acquisizione. *"La fusione permetterà ad Eden di continuare a crescere e a noi di focalizzarci sull'aspetto creativo del nostro lavoro,"* ha dichiarato Baudet. Con l'acquisizione di Shiny Entertainment, intanto, Infogrames non solo allarga il proprio "parco creativi" con altri 33 dipendenti, ma guadagna anche i diritti esclusivi di produzione e distribuzione dei videogiochi basati sulla saga cinematografica di *The Matrix* nonché quelli relativi all'impiego della tecnologia "Advanced Tessellation" proprietaria di Shiny. L'acquisto è stato perfezionato il 2 maggio scorso dietro esborso a favore di Interplay di ben 47 milioni di dollari, una gran bella cifretta se si considerano i "soli" 3.6 milioni spesi dal publisher americano per l'acquisto del 91% di Shiny nel 1995 (il restante 9% è stato comprato a marzo del 2001, per 600 mila dollari). Dave Perry, fondatore e presidente di Shiny, ha siglato con Infogrames un accorto a lungo termine che gli assicura la presidenza della società.

Numbers

66.293 dollari
Salario medio di un produttore (produttore esecutivo, project manager etc).[1]

62.486 dollari
Salario medio di un programmatore (capo programmatore, direttore tecnico etc).[1]

58.463 dollari
Salario medio di un artista (2D/3D, modellatore, animatore, direttore artistico etc).[1]

57.791 dollari
Salario medio di un designer (game designer, level designer, direttore creativo etc).

57.485 dollari
Salario medio di un responsabile audio (compositore effetti sonori, compositore brani musicali, tecnico del suono etc).[1]

300.000 dollari
Salario più alto per un programmatore.[1]

200.000 dollari
Salario più alto per un artista.[1]

200.000 dollari
Salario più alto per un designer.[1]

160.000 dollari
Salario più alto per un produttore.[1]

130.000 dollari
Salario più alto per un responsabile audio.[1]

61.448 dollari
Salario medio per gli operatori del settore videoludico di sesso maschile.[1]

61.014 dollari
Salario medio per gli operatori del settore videoludico di sesso femminile.[1]

94
Percentuale di operatori del settore videoludico di sesso maschile.[1]

6
Percentuale di operatori del settore videoludico di sesso femminile.[1]

1.1
Percentuale di penetrazione delle connessioni broadband in Italia nel 2001.[2]

3.3
Percentuale di penetrazione delle connessioni broadband in Europa nel 2001.[2]

14.1
Percentuale di penetrazione delle connessioni broadband nel Nord America nel 2001.[2]

23.000
Vendite GameCube PAL nella settimana dal 6 al 12 maggio (UK).

12.300
Vendite PlayStation2 PAL nella settimana dal 6 al 12 maggio (UK).

9.600
Vendite Xbox PAL nella settimana dal 6 al 12 maggio (UK).

7
Mesi trascorsi dal lancio di PlayStation in Giappone a 39.800 yen prima dell'abbattimento del prezzo a 29.800 yen.

21
Mesi trascorsi dal lancio di PlayStation2 in Giappone a 39.800 yen prima dell'abbattimento del prezzo a 29.800 yen.

23
Mesi trascorsi dal lancio di PlayStation2 in Europa a 465 Euro circa prima dell'abbattimento del prezzo a 309 Euro.

6
Settimane trascorse dal lancio di Xbox in Europa a 479 Euro prima dell'abbattimento del prezzo a 299 Euro.

- 33
Giorni trascorsi dal lancio di GameCube in Europa a 249 Euro prima dell'abbattimento del prezzo a 214 Euro.

33
Gli anni di Cristo.

1. *Game Developer Salary Survey*, IGDA - luglio 2001.
2. Strategy Analytics, 2001

rocket JUMP corner

internet, games & food

gomez&mortisia ADV

Mettili all'angolo

Rocket Jump, azienda leader nel multiplayergames, si rivolge anche a chi ha già un'attività imprenditoriale (Bar, Pub, Discoteca, Sala Giochi, Palestra, Attività Commerciali, etc.), offrendo la possibilità di integrare il punto vendita con un corner di servizi e di giochi multimediali.
Ti offre un sicuro vantaggio competitivo per differenziare il vostro business da quello dei concorrenti con un prodotto che si rivolge verso il mercato in forte espansione.
Il **Corner Rocket Jump** è stato studiato per apportare in pochi metri tutta la funzionalità dell'implementazione tecnologica al tuo punto vendita, permettendo di offrire ai tuoi clienti:

collegamenti ad Internet istantanei grazie al sistema **ADSL FAST F5**;

un sistema di **giochi multimediali**.

VANTAGGI DEL CORNER

- **DIVERSIFICA ED INCREMENTA IL REDDITO DEL PUNTO VENDITA;**
- **RICHIEDE UN BASSO INVESTIMENTO INIZIALE;**
- **TECNOLOGIA ADSL FAST F5 SENZA COSTI DI INSTALLAZIONE;**
- **ASSISTENZA TECNICA E SISTEMA INFORMATICO CENTRALIZZATO;**
- **SUPPORTI PROMOZIONALI E PUBBLICITARI;**
- **POSSIBILITÀ DI AMPLIARE LE POSTAZIONI DA 2 PC AD UN MASSIMO DI 12.**

Chi sono i clienti di un corner Rocket Jump?

Il mercato degli utenti Internet ha uno sviluppo continuo e richiede a tale mezzo dei servizi divenuti ormai indispensabili come lo scambio di informazioni, lo sviluppo di contatti interpersonali, di commercio elettronico e di fruizione di servizi gratuiti.
Crea anche tu un corner di vantaggi apprezzabili dai tuoi clienti attuali e potenziali.

richiedi la nostra brochure

Rocket Jump S.p.A.
Info Corner
via Cesare Correnti, 2
21100 Varese - Italy
Tel.(+39) 0332.20711
fax (+39) 0332.207150

rjstaff@rocketjump.it
www.rocketjump.it

Bastano 2 mq per dare il giusto valore aggiunto al tuo negozio

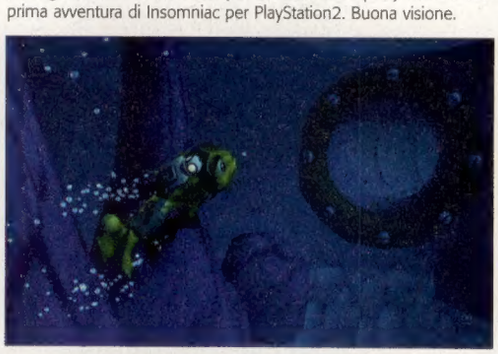
rocket JUMP

Dark **Chronicle**

Ha finalmente un volto il progetto "segreto" di Level 5 di cui abbiamo parlato sullo scorso numero di **Super Console**, e, come ipotizzato su quest'ultimo, si tratta effettivamente nel seguito di **Dark Cloud**, noto col nome di **Dark Chronicle**. Le prime foto rilasciate dalla software house giapponese denunciano una decisa inversione di tendenza per quanto riguarda il design e la tecnica rappresentativa. Un meraviglioso cel shading ricco di sfumature e dalle tonalità pastello si sostituisce al poligono comunemente espresso disegnando il profilo di un RPG che si preannuncia massiccio tanto esteticamente quanto strutturalmente. Ad essere sinceri si preannunciava massiccio anche il deludente prequel, ma in questo caso Level 5 assicura di aver fatto i compiti a casa e di essere pronta a rilasciare un RPG come Dio comanda. L'aspetto probabilmente più interessante di **Drak Cloud**, il Georama System, verrà ovviamente riproposto in chiave potenziata. Il sistema permetteva di creare interi villaggi da zero, assemblandone ogni elemento costitutivo secondo il proprio gusto oppure ottemperando a specifiche richieste dei suoi NPC.
Dal punto di vista tecnico, oltre al già citato cel shading, si segnalano scenografie dalla notevole ricchezza di dettagli punteggiate talvolta da effetti di luce "abbacinanti" simili a quelli apprezzati nel capolavoro di Fumito Ueda, **ICO** (notare ad esempio come la luce del sole filtri e si diffonda attraverso e sugli elementi della scenografica che ne celano la sorgente, come gli alberi ed il campanile di una chiesa in una delle foto qui a lato). A giudicare dai due filmati disponibili all'indirizzo http://www.scej.jp/nextrpg/ il motore poligonale allestito dagli sviluppatori sembra in grado di gestire ciò che vedete in foto con notevole disinvoltura e, più in generale, l'azione proposta appare più convulsa e variegata rispetto all'offerta prodotta dal primo episodio.
La commercializzazione di **Dark Chronicle** è prevista per la fine dell'anno in Giappone e **Super Console** non mancherà di seguirne lo sviluppo fino ad allora.

Nuovi scatti per **Ratchet & Clank**

Potevamo rinviarne la pubblicazione al mese prossimo, in occasione dell'anteprima di **Ratchet & Clank** che verrà stilata con dovizia di particolari e prime impressioni sulla scorta delle notizie che **Super Console** assorbirà durante l'E3 losangelino, ma perché aspettare? Il lettore di **Super Console** merita di essere informato il più tempestivamente possibile, anche quando l'informazione si risolve in un banale slideshow fotografico. Inoltre, sebbene in buona parte esclusive per l'Italia, le foto pubblicate nell'anteprima su **SC**92 non erano certo il massimo in termini di pulizia e definizione, pertanto pregasi gradire una nuova trance di immagini ad alta definizione (tra cui una subacquea) relative alla prima avventura di Insomniac per PlayStation2. Buona visione.

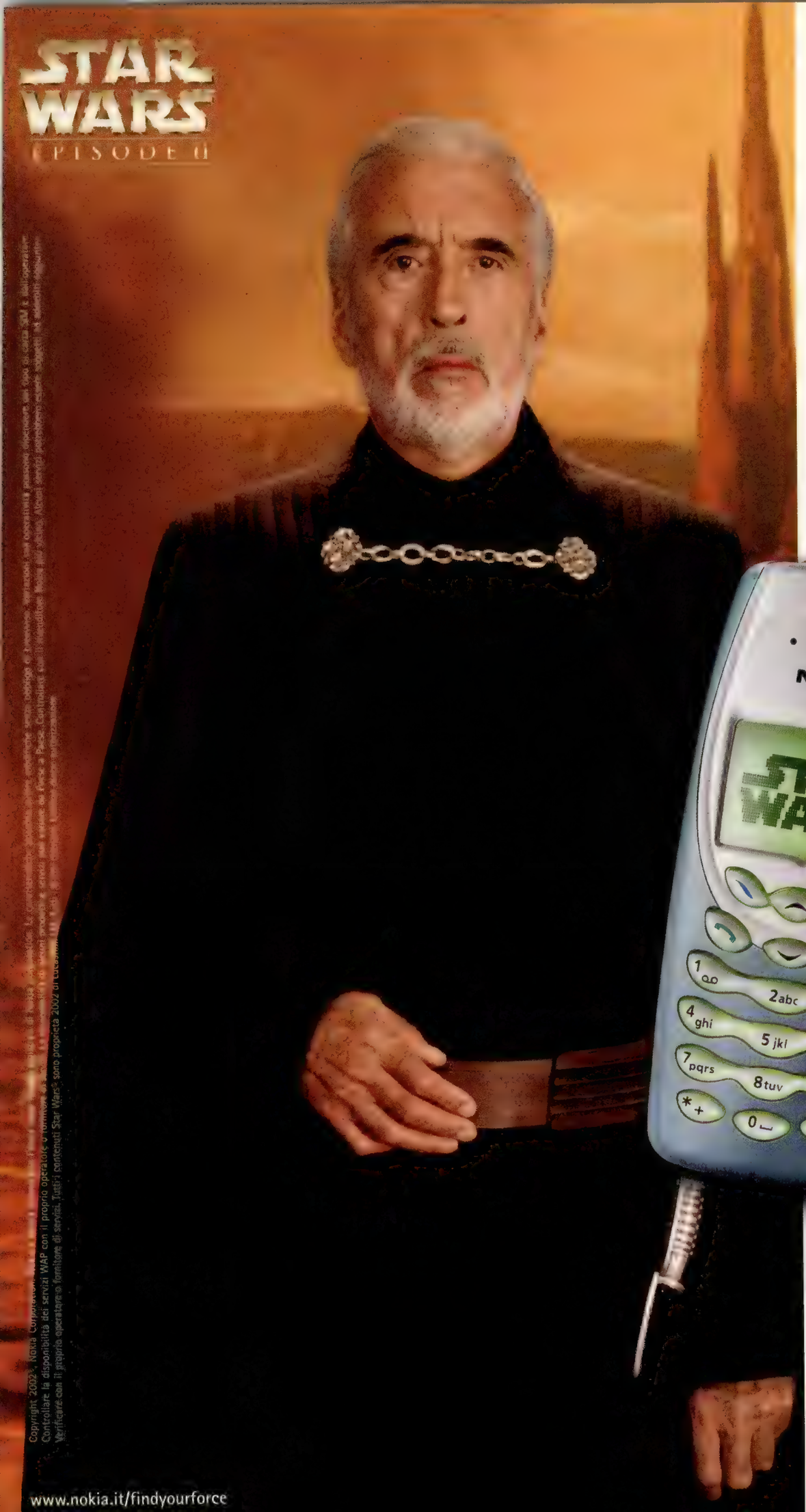


Release Schedule

Piano delle uscite dei giochi PS2 (PAL)

Giugno
Agassi Tennis (giugno – Cryo)
Aggressive Inline (21 giugno – Acclaim)
Barbarian (27 giugno – Virgin)
Drakan The Ancients' Gates (SCEA)
Frequency (26 giugno – SCEA)
Matt Hoffman's Pro BMX 2 (14 giugno – Activision)
Medal of Honor Frontline (7 giugno – Electronic Arts)
Prisoners of War (25 giugno - Codemasters)
Rally Championship (1 giugno – SCi)
Smash Court Tennis Pro Tournament (19 giugno - Namco)
Star Trek Voyager Elite Force (7 giugno – Codemasters)
Tour The France (25 giugno – Konami)
Ultimate Fighting Championship (giugno – Crave)
Vampire Night (12 giugno - Namco)
V-Rally 3 (giugno – Infogrames)

Nel 2002/2003
Aerodancing 4 (Sega)
Aliens Colonial Marines (Fox)
Armored Core 2: Another Age (Luglio)
Automodellista (Capcom)
Battle Engine Aquila (settembre – Infogrames)
Colin Mc Rae Rally 3 (settembre – Codemastesr)
Commandos 2 (Eidos)
Cool Girl (Konami)
Dead to Rights (Namco)
Defender (Midway)
Devil May Cry 2 (Capcom)
Dragon Ball Z (ottobre – Bandai)
Exo (settembre – Infogrames)
Ferrari F355 Challenge (Sega)
Formula One 2002 (settembre – SCEE)
Freekstyle (EA Big)
GT Concept (luglio - SCEI)
Gundam Federation VS Zion (settembre – Bandai)
Gungrave (Sega)
Kinetica (SCEA)
Malice (Argonaut)
Maximo 2 (Capcom)
Maximo: Ghosts to Glory (Capcom)
Men in Black 2 (luglio – Infogrames)
Micromachines (novembre – Infogrames)
Mission: Impossible (novembre – Infogrames)
Mortal Kombat 5 (Midway)
Nascar Heat (Infogrames)
NBA 2K2 (Sega)
NFL 2K2 (Sega)
Ninja Assault (Namco)
Onimusha 2 (Capcom)
Pacman World (luglio – Namco)
Primal (SCEE)
Ratchet & Clank (Insomniac)
Robocop (Titus)
Scooty Races (Trecision)
Shinobi (Sega)
Sled Storm (EA Canada)
SOCOM: US Navy Seals (SCEA)
Soul Calibur 2 (Namco)
Space Channel 5 v.2 (settembre – Sega)
Splinter Cell (Ubi Soft)
Starfighter 2 (Lucasarts)
Stuntman (settembre - Infogrames)
Superman (agosto – Infogrames)
Taz Wanted (agosto – Infogrames)
Tekken 4 (ottobre - Namco)
Tennis 2K2 (Sega)
Terminator (ottobre – Infogrames)
The Getaway (ottobre - SCEE)
The Lost (Irrational Games)
TIF2003 (settembre - SCEE)
Time Splitters 2 (Eidos)
TOCA Race Driver (5 luglio - Codemasters)
Transworld Surf (luglio – Infogrames)
Turok Evolution (settembre - Acclaim)
Twin Caliber (Rage Software)
Vexx (Acclaim)
Wreckless (Activision)
Xenosaga (Namco)
X-Men: Wolverine's Revenge (Activision)



NOKIA
3410

Find your Force

È un disertore. Astuto. Scaltro. E tu? Vivi al cinema l'avventura del Conte Dooku in Star Wars Episodio II. Rendi protagonista il tuo telefono cellulare collegandoti al sito **www.nokia.it/findyourforce.** Lì potrai scoprire la forza del nuovo Nokia 3410, il telefono cellulare che ti permette di scaricare via WAP* applicazioni e giochi.

* Verificare la disponibilità dei servizi con il proprio operatore o fornitore di servizi.

Club NOKIA

I film, non guardarli solamente. Con Club Nokia vivi tutte le avventure e le emozioni di Star Wars con i giochi, le grafiche e i toni di chiamata originali. **www.club.nokia.it.**

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

www.nokia.it/findyourforce

Copyright 2002 Nokia Corporation. Controllare la disponibilità dei servizi WAP con il proprio operatore o fornitore di servizi. Verificare con il proprio operatore o fornitore di servizi. Tutti i contenuti Star Wars® sono proprietà 2002 di

I RIVENDITORI AUTORIZZATI

basket line

CTO www.cto.it

AGRIGENTO: **FRASTE'S** VIA DANTE 85 - **CONTAINER** V.LE DELLA VITTORIA 142 **CANICATTI** (AG) ● **ALESSANDRIA:** **VIPIANA** VIA MARENGO 64 - **VIPIANA** VIALE CAVALLI D'OLIVOLA 6 **CASALE MONFERRATO** (AL) - **DIMO Z.I.** STRADA VALENZA 7 **CASALE MONFERRATO** (AL) - **VIPIANA "SHOP CENTER** SS31,7" VILLANOVA M.TO (AL) ● **ANCONA:** **TECHINFORM** VIA PALESTRO 1/A - **TECHINFORM** VIA OBERDAN 3 - **CERIONI** VIA VOLTA 5 **ASPIO DI OSIMO** (AN) - **CERIONI** VIA BUOZZI 64 **FABRIANO** (AN) - **CERIONI** S.S. ADRIATICA SUD 228 **MARZOCCA** (AN) - **CERIONI** CENTRO COMM.LE IL MAESTRALE **SENIGALLIA** (AN) ● **AOSTA:** **VIRTUAL GAMES** VIA LOSTAN 27 ● **ASCOLI PICENO:** **CERIONI** CENTRO COMM.LE AL BATTENTE - **C.E.D.A.P.** VIA SALARA 106/B **COLLI DEL TRONTO** (AP) - **MULTIMEDIAMANIA COMPUTERS** P.ZZA DEL POPOLO 24 **FERMO** (AP) - **P.C. CONNECTION** VIA TURATI 84 **PORTO** (AP) - **CLICK! COMPUTER E VIDEOGAMES** VIA S. FILIPPO NERI 7/8 S. **BENEDETTO DEL TRONTO** (AP) - **ZERO UNO COMPUTER** VIA ULPIANI 2 S. **BENEDETTO DEL TRONTO** (AP) ● **ASTI:** **SUPERGIOCHI** PIAZZA LEONARDO DA VINCI 29 ● **AVELLINO:** **GL TRONIC & TOYS** VIA CARDUCCI 33 - **ON LINE** VIA ANNARUMMA 47 ● **BARI:** **CARLO VETRICELLI & C.** PIAZZA S. TERESA ALTAMURA (BA) - **HES** VIA A.VOLTA 6/F - **LEVANTE COMPUTER** VIA DE GIOSA 73 - **REGNO DEI BIMBI** VIALE EINAUDI 17 - **WILLIAMS COMPUTER CENTER** VIALE UNITA' D'ITALIA 74 - **WILLIAMS COMPUTER CENTER** VIALE UNITA' D'ITALIA 67 - **RICORDI** VIA SPARANO 134 - **ENGITRADE** S.S. 98 KM. 75,830 **BITONTO** (BA) - **C.M.** VIA CAPURSO 124/A **VALENZANO** (BA) - **C.M.** VIA S. D'ACQUISTO 4 **VALENZANO** (BA) ● **BENEVENTO:** **VIRTUALMANIA** VIA FOSSI 14 - **TLC** Z.I. PEZZA PIANA (BN) ● **BERGAMO:** **AMBO GIOCHI** VIA PINAMONTE DA BREMBATE 18 - **AMBO GIOCHI** VIA BORGO PALAZZO 80 ● **BIELLA:** **VIPIANA** CORSO EUROPA 7 ● **BOLOGNA:** **ELCOOP** VIA EMILIA LEVANTE 259 - **RICORDI** VIA UGO BASSI 1/2 - **MONDADORI INFORMATICA** STRADA MAGGIORE 25 - **ELCOOP** VIA DELLA TECNICA 65 **S.LAZZARO DI SAVENA** (BO) ● **BRESCIA:** **SUPERMEDIA** VIA PACE 27 - **SUPERMEDIA** V.LE DUCA DEGLI ABRUZZI 40 - **OFFICE STORE** V.LE S.EUFEMIA 190 - **SUPERMEDIA** V.LE S.EUFEMIA 108/E - **RICORDI** C.SO ZANARDELLI 3 - **SUPERMEDIA** VIA POZZI **CARPENEDOLO** (BS) - **SUPERMEDIA** VIA MARTORELLA 20 **CASTENEDOLO (BS)** - **SUPERMEDIA** VIA BRESCIA 31 **CHIARI** (BS) - **SUPERMEDIA** VIA ZANARDELLI 11 **CONCESIO** (BS) - **MONDADORI INFOCLUB** STRADA STATALE 11 PAD.SUPERIORE **LOC.MANDOLOSSA-RONCADELLE** (BS) - **SUPERMEDIA** VIA CREMONA 95 **MANERBIO** (BS) - **SUPERMEDIA** VIA S. GIOVANNI 14 **MONIGA (BS)** - **SUPERMEDIA** V.LE EUROPA 26/28 **MONTICHIARI** (BS) - **SUPERMEDIA** VIA PADANA SUP. **LOC. BAITELLA OSPITALETTO** (BS) - **SUPERMEDIA** VIA MONS. Z.PICCINELLI SNC **PALAZZOLO** (BS) - **SUPERMEDIA** V.LE DELLA REPUBBLICA SNC **PISOGNE** (BS) - **MARCO POLO** C/O C.COMM.LE RONDINELLE VIA MATTEI 37/39 **RONCADELLE** (BS) - **SUPERMEDIA** P.ZZLE EUROPA 5 **SAREZZO** (BS) ● **CAGLIARI:** **VIDEOSOUND** CORSO VITTORIO EMANUELE 137 - **OMNIA CART** VIA ROMA 56 IGLESIAS (CA) - **UCNET** VIA MONSERRATO 69 **SESTU** (CA) ● **CALTANISETTA:** **MULTIMEDIA** VIA S. D'ACQUISTO 22 A/F - **MULTIMEDIA** C.SO UMBERTO 23 ● **CAMPOBASSO:** **ECOM** VIA G. ALBINO 11/13 - **INTER TRADE OFFICE FORNITURE** VIA S.LORENZO 64 ● **CASERTA:** **COMPUTER MEDIA** (CE) - **INFOSYSTEM** C.SO UMBERTO I° 175/177 **VILLA LITERNO** (CE) - **INFOSYSTEM** VIA DE PINEDO 1 VILLA LITERNO (CE) ● **CATANIA:** **IL GIOCATTOLO** PIAZZA RISORGIMENTO 20 - **PRISMA COMPUTERS** VIA CANFORA 89 - **PC STORE** V.LE IONIO 129 - **RICORDI** VIA S.EUPILIO 38 ● **CATANZARO:** **ANCER** P.ZZA SERRAVALLE 14/15 - **EURORISPARMIO** CORSO MAZZINI 190 - **SOLIMEO** VIA CROTONE 202 **CATANZARO LIDO** (CZ) - **FANO INFORMATICA** CORSO G.NICOTERA 9 **LAMEZIA TERME** (CZ) - **L'IPPOGRIFO** VIA SOLFERINO 1 **SOVERATO** (CZ) ● **CHIETI:** **DI BIASE** VIA ROSATO 42 **LANCIANO** (CH) - **GIOCART** VIA MARIO BIANCO 6/8 **LANCIANO** (CH) ● **COMO:** GALIMBERTI VIA PAOLI 47/A - **ELLEMME** VIA VITTORIO EMANUELE 36 ● **COSENZA:** **GRENDEL & GAME MASTER** P.ZZA FERA 31/B - **CONSOLE POINT** VIA G.VERDI-PAL. GEMELLI **RENDE** (CS) ● **CREMA:** **CENTRO GIOCATTOLI CREMA** VIA IV NOVEMBRE 47 ● **CROTONE:** **TELERADIO PRODOTTI** L.GO OSPEDALE ● **CUNEO:** **MEDIA STATION** VIA VITTORIO EMANUELE 122 **BRA** (CN) - **VIPIANA** CORSO FRANCIA 75 - **CENTRO INFANZIA E GIOCHI** VIA DIVISIONE ALPINA CUNEENSE 2 GENOLA (CN) - **PAPILLON 2000** STATALE ALBA-BRA BORGO S. MARTINO 11/A **POCAPAGLIA** (CN) - **BOLLATI GIOCHI INFANZIA** VIA TORINO 73 **SALUZZO** (CN) - **LA PALLA GIOCHI** VIA FORZANI 2 **VILLANOVA MONDOVI'** (CN) ● **FERRARA:** **TRONY** FERRARA VIA PONTEGRADELLA 83 ● **FIRENZE:** **L.P.A.** VIA RIDOLFI 12/14 CASTELFIORENTINO (FI) - **MULTITEC** P.ZZA S. D'ACQUISTO 20/22 FIGLINE VALDARNO (FI) - **GAME SHOW** VIA GIOTTO 37/D - **NEW COMPUTER SERVICE** VIA DEGLI ALFANI 2/R - **RICORDI** VIA BRUNELLESCHI 8R - **LIBRERIA MONDADORI** VIA S. GALLO 53/R - **VIDEOSOUND** VIA MARCHIANI 23 **FUCECCHIO** (FI) ● **FOGGIA:** **BOLLICINE** VIA LECCE 20 - **CCB** V.LE DEGLI AVIATORI 39/A - **FRISBY** VIA ZODIACO 1 - **GAMER** ZONE VIA CIRILLO 52 - **LEONE** CENTRO PIAZZA GIORDANO 70 ● **FORLI':** **MARCO POLO** VIA MARZOLINO 265 **CESENA** (FO) - **BASEITALIA L.A** V. FOSSA 85 **ZONA VILLAMARINA 2 CESENATICO** (FO) - **SGM DISTRIBUZIONE** VIA SCHIAPPARELLI 31 - **NEA** VIA MANZONI 18 - **NEA** VIA MANZONI 14 - **MARCO POLO** V.LE ROMA 171 - **MEDIACOM** VIA SELVE 29 **FRAZ. CERASOLO RIMINI** (FO) ● **FROSINONE:** **ORIZZONTE** VIA MONTI LEPINI 212 - **GIOCOLANDIA** VIA COSTANTINOPOLI 18 **SORA** (FR) ● **GENOVA:** **SCABINI GIOCATTOLI** VIA C.RETA 7/9 R **BOLZANETO** (GE) - **MICRO MEDIA** VIA ANTIOCHIA 3/1 - **PLAY** VIA A. MANUZIO 60 R - **VIDEO POINT** VIA PAPIGLIANO 4 A-B/R - **RICORDI MEDIASTORE** VIA FLESCHI 20/R - **LIBRERIA MONDADORI** VIA XX SETTEMBRE 210/R - **PLANET VIDEO** VIA SABOTINO 32-34 R **GENOVA PEGLI** (GE) - **EL.DA** VIA ROSSINI 19/R **RIVAROLO LIGURE** (GE) ● **GORIZIA:** **DIGIT** VIA XXIV MAGGIO - **NEW FILE COMPUTER** VIA ROMA 1 **GRADISCA D'ISONZO** (GO) - **GAMES INVADERS** VIA IX GIUGNO 31 **MONFALCONE** (GO) - **GAMES INVADERS** VIALE VERDI 3 **MONFALCONE** (GO) - **L'OASI** VIA I° MAGGIO 143 MONFALCONE (GO) ● **L'AQUILA:** **COMPAS** VIA E. FERMI 67 - **MEDIAGAME** VIA GARIBALDI 41 ● **LATINA:** **ORIZZONTE** VIA MONTI LEPINI 212 - **ORIZZONTE** VIA BADINO 227 **TERRACINA** (LT) ● **LECCO:** **GALIMBERTI** V.LE TURATI 46 ● **LUCCA:** **IL COMPUTER** VIA COLOMBO 216 **VIAREGGIO** (LU) ● **MACERATA:** **TUTTOCONSOLE** C.SO GARIBALDI 26 **CIVITANOVA MARCHE** (MC) - **VIDEO CIAK** VIA ROMA 169 ● **MANTOVA:** **SUPERMEDIA** VIA DELLA VITTORIA **ASOLA** (MN) - **SUPERMEDIA** VIA CAVOUR 57 **CASTIGLIONE D/S** (MN) - **SUPERMEDIA IL PARCO LOC.** GERBOLINA VIADANA (MN) - **DATA WORLD** VIA VERDI 15 VIADANA (MT) ● **MESSINA:** **LA VIA LATTEA** VIA CARLO BOTTA 206 - **NUOVA DIMENSIONE** VIALE R. ELENA 118/120 - **NIRVANA** VIA UMBERTO I 98 **MILAZZO** (ME) ● **MILANO:** **DIBA** VIA ARCONATE 63 **BUSTO GAROLFO** (MI) - **GALIMBERTI** VIA CADORNA 48 **LEGNANO** (MI) - **GALIMBERTI** S.S.527 **MONZA/SARONNO LIMBIATE** (MI) - **MARCO POLO** VIA GIARDINO **LISSONE** (MI) - **AMADEUS** VIA MALIPIERO 10 - **AMADEUS** VIA BRUNO MADERNA 8 - **RICORDI** GALLERIA VITTORIO EMANUELE- **RICORDI** CORSO BUENOS AIRES 33 - **RICORDI** VIA UGO FOSCOLO 3 - **RICORDI** P.ZZA PIEMONTE - **GALIMBERTI** C.SO BUENOS AIRES 64 - **GALIMBERTI** VIA SOLARI 5 - **GAMELAND** CORSO BUENOS AIRES 58 - **MONDADORI INFORMATICA** C.SO DI PORTA VITTORIA 51 - **LIBRERIA MONDADORI** LARGO CORSIA DEI SERVI 11 - **MONDADORI MULTICENTER** VIA BERCHET 2 - **MONDADORI INFORMATICA** VIA CEVEDALE 19 - **MONDADORI MULTICENTER** VIA R.SANZIO 31 - **MONDADORI MULTICENTER** VIA TORRI BIANCHE 16 PCO X VIMERCAT - **HAPPY PHONE** P.LE SUSA 11 - **RICORDI MEDIASTORE** VIA ITALIA 41 **MONZA** (MI) - **JUMBO MASTER** C.SO EUROPA ANG. VIA CAPUANO **RHO** (MI) - **TECHNET** VIA S.VALERIA 73 **SEREGNO** (MI) - **CRAZY ITALIA** VIA DANTE 165 **SESTO S.GIOVANNI** (MI) - **CASABELLA** VIA BAZZONI 32 **TREZZO S/A** (MI) ● **MODENA:** **RICORDI** VIA EMILIA CENTRO 134 ● **NAPOLI:** **NEURAL** VIA TRIVIO MARCHESA 158 **BOSCOREALE** (NA) - **SCRATCH MUSIC** P.ZZA VARGAS 15 **BOSCOREALE** (NA) - **GEOMEDIA** 3 VIA NAZIONALE DELLE PUGLIE 20 **CASALNUOVO** (NA) - **MEDIACOM** VIA CIRCUM. ESTERNA PAL.SECRA **CASORIA** (NA) - **C.R.F. SYSTEM** VIA PADULA 64 **CASORIA** (NA) - **C.R.F. SYSTEM** VIA P.PICIRILLO 11 **CASORIA** (NA) - **MULTIMEDIA CENTER** VIA FRATTE 12 **CASTELLAMARE DI STABIA** (NA) - **MULTIMEDIA CENTER** VIA VIRGILIO 124 **CASTELLAMMARE DI STABIA** (NA) - **BITS & BYTES** VIA LAGO PATRIA 20 **LAGO PATRIA DI GIUGLIANO** (NA) - **R.C. DISTRIBUZIONI** VIA PIETRO NENNI 25 **MUGNANO** (NA) - **TLC** C/O C. COMM.LE "LE CAMPANE" VIA P. NENNI 54 **MUGNANO** (NA) - **FINED FINANZIARIA EDITORIALE** c/o "LA FELTRINELLI" VIA S. CATERINA A CHIAIA 23 - **BABY TOYS** VIA SCARLATTI 129 - **BABY TOYS** VIA CISTERNA DELL'OLIO 6 - **BABY'S SHOP** VIA CILEA 61 - **BABY'S SHOP** PIAZZETTA ARENELLA 18 - **DISCOTECA MERIDIONALE** P.ZZA PR.UMBERTO 14 - **DOMESTIKA INVEST** VIA CINTHIA ANG. MARC'AURELIO - **IDC INFO DATA COMUNICATION** V.LE AUGUSTO 138 - **MIGLIARDINI BROS** VIA S.ANNA DEI LOMBARDI 35 - **PC MARKET** VIA F.BLUNDO 19 - **TOP MEDIA SERVICE** VIA MIROBALLO AL PENDINO - **TRONY** P.ZZA MATTEOTTI 7 - **TROISE MARIO** VIA MAURIZIO PISCICELLI 25 - **WAREZ** VIA SOLIMENA 26/28 - **FTA 2000** CIS ISOLA 1 LOTTO 143 **NOLA** (NA) - **TRONY** VIA S. LEONARDO 11 OTTAVIANO (NA) - **PROGETTO 2000** CORSO ITALIA 157 **PIANO DI SORRENTO** (NA) - **VIDEO ST. TROP** VIA A.ROSSI 14 **POMPEI** (NA) - **VIDEOGIOCHI ESSE** VIA LIBERTA' 258/B **PORTICI** (NA) - **VIDEOGIOCHI ESSE** VIA LIBERTA' 216/218 **PORTICI** (NA) - **TLC** C/O C. COMM.LE "LE CAMPANE" STRADA PROV.LE PER PIANURA **POZZUOLI** (NA) - **GEOMEDIA 3** VIA CIRCUMVALLAZIONE ESTERNA 9 **QUALIANO** (NA) - **COMPUTER SERVICE** VIA BUONGIOVANNI 36 **S.GIORGIO A CREMANO** (NA) - **CRASH** VIA PARCO DEL SOLE 9 **S.SEBASTIANO AL VESUVIO** (NA) - **DATA OFFICE** VIA ROMA 3 **S.SEBASTIANO AL VESUVIO** (NA) - **TABACCHI E VIDEOGAMES** VIA CAPPUCCINI 33 **TORRE DEL GRECO** (NA) - **GLOBAL IMPORT** C.SO EUROPA 430 **VILLARICCA** (NA) ● **NOVARA:** **MYTHOS.IT** VIA ROMA ANGOLO VIA TRIESTE **ARONA** (NO) - **MYTHOS.IT** VIA VITTORIO VENETO 23/27 **BORGOMANERO** (NO) - **VIPIANA** VIA GNIFETTI 70 - **RISPARMIONE** S.S. 229 KM. 22 **SUNO** (NO) - **TELEMATICA SYSTEM** VIA CANNA 6 **VERBANIA INTRA** (NO) ● **NUORO:** **VIDEOCHANGE** VIA ASPROMONTE 8 - **VIDEOCHANGE** VIA VENETO ● **ORISTANO:** **TEC NET** c/o C. COMM. PORTA NUOVA ● **PADOVA:** **RICORDI** P.ZZA GARIBALDI 1 - **LIBRERIA MONDADORI** P.ZZA INSURREZIONE 3 - **PLAY NOW** VIA ROMA 53 - **PLAY NOW** VIA BELLARMINO 1 ● **PALERMO:** TUSA FILIPPO VIA ARCHIMEDE 14 **MONREALE** (PA) - **R.C.2 ELETTRONICA** P.ZZA G.CESARE 21 - **RICORDI** VIA CAVOUR 133 - **ELEKTROMARKET LI VORSI** V.LE REGINA SICILIANA 1920 - **FUTURE GAME** VIA V. ERRANTE 18 - **I.T.I.** VIA S.CORLEO 6 - **MIGLIORE** V.LE REGIONE SICILIANA 4408 - **PLAYLANDIA** VIA SAMMARTINO 38 - **TELEFONANDO** CORSO CALATAFIMI 582 - **WEB & SIM** VIA OLANDA 9/11 - **CASCINO ANGELO & C.** C.SO UMBERTO E MARGHERITA 2 **TERMINI IMERESE** (PA) ● **PARMA:** **MARCO POLO** VIA EMILIO LEPIDO 87/A - **RICORDI** VIA CAVOUR 33 ● **PAVIA:** **VIDEORENT** VIA L. DA VINCI 6 **VIGEVANO** (PV) ● **PERUGIA:** B.B.S. VIA VIVALDI 59 **BASTIA UMBRA** (PG) - **FANTASY GAMES** VIA ISTITUTO DENTI 29/33 **FOLIGNO** (PG) - **VIDEOGAMES POINT** VIA C.BATTISTI 73 **FOLIGNO** (PG) ● **PESARO:** **CERIONI** VIA GAGARIN (VICINO BPA PALAS) ● **PESCARA:** **VIDEODISTRIBUZIONE 2000** VIA VERROTTI 136 **MONTESILVANO** (PE) - **COMPUTER PLANET** VIA M.POLO 3 - **INFOLAND** VIA PEPE 89 - **INFOTEAM** V.LE MARCONI 310 - **M.G.M. MULTIMEDIA** V.LE A. VESPUCCI 81 ● **PISA:** **MONDADORI INFORMATICA** VIALE GRAMSCI 21/23 - **ELECTRONIC DREAMS** P.ZZA ARNO 1-2-3 **PONTEDERA** (PI) - **DIMENSIONE PC** VIA T.ROMAGNOLA EST **S. MINIATO** (PI) ● **PORDENONE:** **GAME OVER** VIA MATTEOTTI 18 ● **PISTOIA:** **CONSOLE GAMES** VIA EMPOLESE 36 **MONSUMMANO TERME** (PT) - **GIOCOMANIA** VIA L.ANDREOTTI 11 **PESCIA** (PT) - **MONTECATINI WEB** VIALE ROMA 1/3 **PIEVE A NIEVOLE** (PT) - **GLOBAL COM** VIA ROMA 5/A **QUARRATA** (PT) ● **PRATO:** **FIORAVANTI F.F.** VIA G. BRAGA 103 **VAIANO** (PO) ● **RAVENNA:** **EXPERT RAVENNA** VIA GRANDI 80 ● **REGGIO CALABRIA:** **EXCALIBUR** VIA MISSORI 23 - **SOUTHWARE** VIA GEBBIONE 116 - **S.D.N.** C.SO GARIBALDI 106/118 - **S.D.N.** VIALE CALABRIA 358 - **ELETTROSHOCK** CORSO GARIBALDI C/O C.C."I PORTICI" **SIDERNO MARINA** (RC) ● **REGGIO EMILIA:** **DATA WORLD** VIA PER POVIGLIO 35 **BORRETTO** (RE) - **COMPUTERLINE** VIA S.ROCCO 10 C - **COMPUTERLINE** VIA KENNEDY 15/T - **BACKSTAGE** P.ZZA SPALLANZANI 4 **SCANDIANO** (RE) ● **RIETI:** **BIT STUDIO** c/o C. COMM. MERCATONE ZETA **CITTA' DUCALE** (RI) - **X-GAME** V.LE MARAINI 65 - **COMPUTER SHOP** VIA F.LLI CERVI 21-23 ● **RIMINI:** **MARCO POLO** VIA STATALE ADRIATICA 161 **MISANO** (RN) - **PC** VIA ADRIATICA 113 **RICCIONE** (RN) ● **ROMA:** **PETRESCU CRISTINA** VIA FLAMINIA 16 **CASTELNUOVO DI PORTO** (ROMA) - **GIAMIR** VIA C. CALISSE 97 **CIVITAVECCHIA** (ROMA) - **FRATELLI AGOSTINELLI** VIA GARIBALDI 1 **GENZANO** (ROMA) - **INFOSPACE** VIA DELLE MOLETTE 1 **MENTANA** (ROMA) - **CBC** VIA DELLO STADIO 35 **MONTEROTONDO** (ROMA) - **VIRTUAL GAME** VIA GIACOMO MATTEOTTI 19 **NETTUNO** (ROMA) - **RICORDI** VIALE GIULIO CESARE 88 - **RICORDI** 3 VIA DEL CORSO 506 - **RICORDI** VIA C.BATTISTI 120 - **RICORDI** P.ZZA DEI 500 STAZ. TERMINI - **RICORDI** VIA V.E. ORLANDO 73/75 - **LIBRERIA MONDADORI** P.ZZA COLA DI RIENZO 81/83 - **LIBRERIA MONDADORI** VIA APPIA NUOVA 51 - **TLC** P.LE MILIT. CADUTI NEI LAGER 141 - **ACILIA COMPUTER** VIA G.BOLDINI 14/H - **ALPHASAT** VIA PIAN DI SCO 64 - **COMPUTER POINT 2000** VIA DEL FORTE BOCCEA 51/D - **GIORNI GIOCATTOLI** VIA POMPEO MAGNO 84 - **OCCHIENA RICCARDO** CIRC.NE GIANICOLENSE 252 - **PROGETTO P.C.** VIA CONEGLIANO 4/6 - **SHOP AUTOMATION** VIA S. MARTINI 4 - **DIGITAL STORE** VIA DI TORREVECCHIA 829 - **TECHNOLAND** VIA MONTE DELLE CAPRE 33 - **IL PASSATEMPO** VIA ALESSANDRO CRUTO 22/24 - **LA PLACA V.** VIA VAL TROMPIA 12/18 - **GI.GI WATCH ELECTRONIC** V.LE IPPOCRATE 25 - **MEDIASTORE** VIA EMPOLITANA 124 **TIVOLI** (ROMA) ● **SALERNO:** **ULTR@NET** VIA DEGLI IULIANI 23 **CASTEL S. GIORGIO** (SA) - **ULTR@NET** VIA CERRATO 43 **CASTEL S. GIORGIO** (SA) - **ALF COMPUTERS** VIA S. BERARDINO 86 **EBOLI** (SA) - **PLAYMATICA** VIA DANTE 59 **PONTECAGNANO** (SA) - **RICORDI** CORSO VITT.EMANUELE 131/133 - **TRONY** SALERNO VIA S. LEONARDO 154 - **COMPUTER MARKET** VIA SETTIMIO MOBILIO 35 - **MAIORANO LUIGI** VIA ACQUASANTA Z.I. - **ETA BETA ELETTRONICA** VIA POSIDONIA 113 - **SUPER UNION** SALERNO VIA CAIO TREBAZIO TESTA - **SYSTEM DATA** VIA LUIGI GUERCIO 195 - **WEBSTORE** CORSO NAZIONALE 168 **SCAFATI** (SA) - **MATRIX** VIA G. MAZZINI 121 **VIETRI SUL MARE** (SA) ● **SASSARI:** **ALTROTEATRO** 245 ● **TERAMO:** **PC POWER** SS. 80 19 BELLANTE (TE) - **CONFORMATICA** VIA BADIA 15 ● **TERNI:** **LINEA CASA** VIA MONTE CIMINO 23 ORVIETO (TR) - **GIOCATTOLANDIA** VIA VELINO 2/4 SFERRACAVALLO (TR) - **GEMA INFORMATICA** V.LE DELLA STAZIONE 35/A - **CITY PLAY COMUNICATIONS** VIA DELLA STAZIONE 70 ● **TORINO:** **ALEX COMPUTER** VIA CREA 10 c/o CENTRO COMM. LE GRU GRUGLIASCO (TO) - **P.R.M** VIALE GRAMSCI 69 GRUGLIASCO (TO) - **LA PALLA GIOCHI** VIA S. PELLICO 20 PINEROLO (TO) - **QUEEN COMPUTER SHOP** CORSO FRANCIA 3/A - **STARGATE** VIA GIAVENO 52/21 RIVALTA DI TORINO (TO) - **EUREX** CORSO INDIPENDENZA 5 RIVAROLO CANAVESE (TO) - **LA PALLA** c/o C. COMM.LE PREALPI VIA TORINO 12 ROLETTO (TO) - **VIPIANA** CORSO REGINA MARGHERITA 270 - **RICORDI** PIAZZA C.L.N. 251 - **ALEX COMPUTER** VIA VANDALINO 82/33 - **ALEX COMPUTER** VIA TRIPOLI 179/B - **ALEX COMPUTER** C.SO FRANCIA 333/4 - **EVOLUZIONE COMPUTER & GAMES** C.SO FRANCIA 11 BIS/C - **POWER GAMES** VIA DANTE DI NANNI 81/C - **YOU TOO VIDEOGAMES** VIA BOLOGNA 220/INT. 69 - **YOU TOO VIDEOGAMES** VIA PO 26 - **SUPERGIOCHI** CORSO PESCHIERA 291 ● **TRAPANI:** **C.I.D.E** VIA SEGESTA 193 CASTELLAMARE DEL GOLFO (TP) - **AG SAT** PIAZZA MATTEOTTI 29 CASTELVETRANO (TP) - **TOYLANDIA** P.ZZA DEL POPOLO 34/35 MARSALA (TP) - **GAMES STATIONS** PIAZZA MATTEOTTI 25 MAZARA DEL VALLO (TP) - **AG SAT** VIA PIO LA TORRE 33 SANTA NINFA (TP) ● **TRENTO:** **PLANET GAMES** VIA CAMPAGNOLE 22 ROVERETO (TN) - **ELETTROCASA** VIA GOCCIADORO 13 - **ELETTROCASA** VIA DEL COMMERCIO 61/2 ● **TRIESTE:** **RICORDI** VIA S.LAZZARO 12 - **VIDEOLANDGAMES** VIA RISMONDO 4 - **CENTERCASA** VIA C. BATTISTI 29 ● **UDINE:** **BLUE DIGIT INFORMATICA** VIA DELL'ASILO 121/4 S. GIOVANNI AL NATISONE (UD) - **BLUE DIGIT INFORMATICA** VIA TRICESIMO 13 ● **VARESE:** **BERNASCONI** VIA A. SAFFI 88 - **GIDITI** VIA C. BATTISTI 3/BIS S.S. VARESINA CASTIGLIONE OLONA (VA) - **GIDITI** C. DA TAGLIABO' 4 COCQUIO TREVISAGO (VA) - **GIDITI** VIA B. LUINI 15 LUINO (VA) - **GALIMBERTI** VIA GRANDI ANG. LAZZARONI SARONNO (VA) - **DATA BASE SISTEMI & SERVIZI** VIA DON GRIFFANTI 2 SARONNO (VA) - **ELLEDUE** VIA GIUSTI 16 - **GIDITI** VIA ROSSINI 1 ● **VENEZIA:** **GAME OVER** VIA GORIZIA 22 FOSSALTA DI P.RO (VE) - **MARCON COMPUTER** C. COMM.LE "VALLE CENTER" VIA MATTEI 1 MARCON (VE) - **RICORDI** c/o CENTRO LE BARCHE PIAZZA XXVII OTTOBRE 1 MESTRE (VE) - **GLOBAL INGROSS** VIA CARRARETTO 3 PIANIGA (VE) - **PLAY THE GAME** CASTELLO 6187 (VE) - **MARCON COMPUTER** VIA CAPITELLO 1/D INT. 2 ZELARINO (VE) ● **VERCELLI:** **VIPIANA** VIA G.FERRARIS 54 ● **VERONA:** **RICORDI** VIA MAZZINI 70 - **COMPUGAMES** CORSO CAVOUR 5/A ● **VICENZA:** **CHIODI** P.ZZA A. DE GASPERI 10 ● **VITERBO:** **PRIMAVISIONE** VIA G. BRUNO 3 TARQUINIA (VT) - **BENEDETTI ALESSANDRA** VIA GARIBALDI 60

www.xtecnologies.com

X TECNOLOGIES

CTO

basket line

ACCESSORI PER IL DIVERTIMENTO

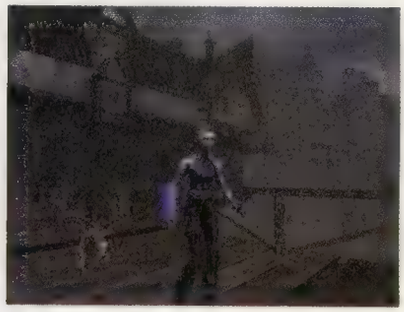
TROVALI PRESSO I MIGLIORI RIVENDITORI AUTORIZZATI

CTO S.p.A. Via Piemonte 7/F 40069 Zola Predosa Bologna Italy Tel. +39 051 6167711 Fax +39 051 753418

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **STUDIO CAMBRIDGE** GENERE **ACTION/ADVENTURE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **AUTUNNO**

Primal

Studio Cambridge torna alla ribalta con un titolo incentrato sulla lotta fra bene e male, ordine e caos, uomini e demoni. Dimenticate l'atmosfera giocosa di **Medievil** e mettete a letto i bambini.

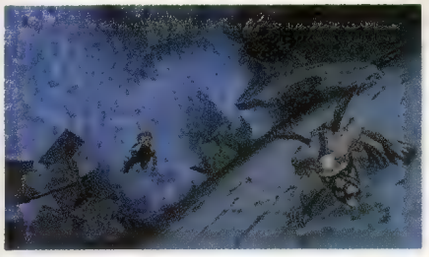


*Come in **Onimusha**, i nemici morti rilasciano dei globi d'energia recuperabili dal giocatore. In **Primal** però, gli orbs devono essere afferrati da Scree; solo in un secondo tempo il piccolo gargoyle potrà trasmettere l'energia accumulata a Jen.*

*Pur non scadendo mai nel gore più becero, **Primal** propone degli scontri piuttosto cruenti, sottolineati da un soundtrack martellante. Per l'occasione gli sviluppatori di SCEE hanno optato per una colonna sonora all'insegna del rock industriale, opera della band americana 16 Volt.*

L'Electronic Entertainment Expo di Los Angeles, oltre a costituire l'evento più importante dell'anno per l'industria videoludica mondiale, è una vera e propria bolgia, un camaio dove i sensi del visitatore vengono bombardati da milioni di input, galvanizzandolo e stordendolo al medesimo tempo. Può così capitare che, in mezzo a centinaia di videogiochi per qualsiasi sistema possibile e immaginabile, alcuni titoli vengano ingiustamente snobbati o, quantomeno, che non venga considerato il loro potenziale con assoluta obiettività. Due anni fa è stato il caso di **Ico**, passato praticamente indisturbato davanti ai radar di stampa e pubblico, mentre nel 2001, offuscati da colossi come **Metal Gear Solid 2** o **Devil May Cry**, sono stati in pochi ad accorgersi di questo **Primal**. Ed è un peccato, perché fra i progetti in sviluppo da Sony Computer Entertainment, il titolo di Studio Cambridge sembra uno dei più interessanti.

La software house che si occupa dello sviluppo, fra i cui componenti figurano veterani dell'industria videoludica inglese fuoriusciti da Psygnosis e Millenium, è balzata agli onori della cronaca qualche anno or sono per l'ottimo lavoro svolto con **Medievil**, titolo che ha lasciato il segno per l'eccellente realizzazione tecnica e il gustoso character design (oltre che per la particolare protezione messa a punto dai coders d'oltremanica…). Dopo l'inevitabile **Medievil 2**, il team ha rilasciato **C-12**, action adventure non proprio esaltante che ha un po' rappresentato il canto del cigno su PSone, ed è poi scomparso dalle mappe dell'industria. In realtà, nella quiete della campagna inglese, gli sviluppatori hanno iniziato a lavorare su diversi progetti per PlayStation2, il primo dei quali è rappresentato dal titolo in queste pagine (con un survival horror, si vocifera, a seguire nei prossimi mesi). **Primal** è un action adventure in terza persona dall'impostazione chiaramente fantasy. O quasi. *"Volendo appiccicargli un'etichetta a tutti i costi,"* precisa infatti Mark Green, direttore di Studio Cambridge, durante una presentazione del gioco alla stampa europea. *"Potremmo definirlo un titolo fantasy, ma le influenze sono in realtà diverse. Magia, soprannaturale, vampiri… Lo definirei più come fantasy moderno. Buffy e Angel, ad esempio, sono serviti senz'altro come fonte d'ispirazione. Non per i telefilm in se stessi, ma per l'ambientazione particolare. Insomma, non stiamo parlando di **Ghosts 'n Goblins**, ma di qualcosa di più moderno, più contemporaneo."* Sentir parlare della serie avente come protagonista Sarah Michelle Gellar, incredibilmente popolare oltremanica, mette i brividi (e non perché faccia paura, ma per il mediocre livello qualitativo), ma Mark si affretta a precisare che **Primal** non è propriamente un titolo per teen-ager, anzi… *"**Primal** ha un target abbastanza diverso da quello di **Medievil**. Non è un gioco per bambini, ma un titolo destinato prevalentemente a un pubblico di adulti, altrimenti saremmo andati avanti con la serie di **Medievil**. Ma abbiamo preferito ricominciare totalmente da zero, in tutti i sensi. La tecnologia di **Primal** non ha nulla a che vedere con quella di **Medievil**. Il codice è tutto nuovo, programmato appositamente per l'hardware di PlayStation2. E la storia è totalmente diversa. Ma più che alla storia, darei maggior risalto ai personaggi di **Primal**, a Jen e Scree, perché il gioco è incentrato su di loro, più che su una trama vera e propria".* Jen è una ragazza dalla vita apparentemente normale: diventata orfana quand'era bambina, l'intraprendente donzella s'è laureata in informatica e ha messo in piedi un cybercafé che gestisce insieme al fidanzato Lewis, ex-compagno di università con velleità da cantante. I due convivono e formano una coppia come tante altre, ma custodiscono un terribile segreto di cui nemmeno loro sono a coscienza: entrambi sono infatti metà uomini e metà demoni. La macabra scoperta avviene nel peggiore dei modi: un giorno Lewis viene rapito dai demoni e Jen perde conoscenza, precipitando in un coma che porterà il suo io in un'altra dimensione, e più precisamente in un mondo che si trova fra il terreno e l'aldilà, il mondo di Primal. *"In Buffy i demoni sono presenti nel mondo degli uomini,"* spiega Mark. *"A noi piaceva l'idea di invertire i ruoli, portando cioè una ragazza comune, o quasi, nel mondo dei demoni."* Primal è un mondo che sopravvive grazie al continuo bilanciamento fra bene e male, fra ordine e caos, ma ora quest'ultimo, guidato dalla figura malvagia di Abaddon, sta prenden-



*Sebbene tutte le ambientazioni di **Primal** possiedano un certo fascino, il mondo subacqueo di Aquis è senz'altro il più "magico" dei quattro, sebbene Aetha possa vantare una migliore caratterizzazione rispetto a quella dei demoni in esso presenti.*

Gli uffici del team interno di SCEE (costituiti in realtà da una piccola casa a tre piani alle porte di Cambridge) sono letteralmente ricoperti da schizzi e disegni di creature demoniache non proprio rassicuranti. I grafici assicurano di aver creato non meno di una cinquantina di tipologie di nemici differenti.

do il sopravvento, con esiti facilmente prevedibili. Arella, custode dell'ordine, vede in Jen la figura in grado di riportare le cose al loro corso naturale e per aiutarla nel suo compito decide di affiancarle Scree, un gargoyle coraggioso, ma inesperto, che ha viaggiato pochissimo per i territori di Primal nel corso della propria esistenza. Jen si troverà così impegnata a visitare i quattro regni che compongono il mondo di Primal, ignara non solo delle diverse creature demoniache che le sbarreranno la strada, ma anche delle trasformazioni che il suo corpo sarà in grado di compiere grazie al 50% di sangue demoniaco presente nelle sue vene. I quattro regni (Solum, Aquis, Aetha e Volca) sono infatti tremendamente diversi fra loro, sia per la conformazione del territorio che per la natura degli abitanti che li popolano. A Solum vivono i Ferai, una razza primitiva composta da guerrieri e cacciatori dal comportamento quasi animalesco. Aquis è il regno degli Undines, creature eleganti e pacifiche che riescono a vivere sott'acqua grazie a un complesso macchinario che purifica il prezioso liquido, intaccato da un inquinamento devastante; sfortunatamente un demone spedito da Abaddon ha sabotato l'impianto di purificazione e gli Undines si sono trasformati in creature malvagie assetate di sangue. Ad Aetha vige una società di tipo medievale: da una parte i Wraith, aristocratici decadenti che conducono una vita di lussi, dall'altra la plebe, che campa di stenti. Per finire c'è Volca, dove risiedono i Djinn, la razza più potente di Primal, e i Salamanders, loro schiavi a tutti gli effetti. Inutile dire che regni così diversi danno vita a scenari molto vari, permettendo in ultima analisi di ammirare l'ottimo lavoro svolto da grafici e programmatori di Studio Cambridge: il mondo di Aquis, solo per portare un esempio, vede Jen impegnata ad affrontare le versioni malvagie degli Undines sotto la superficie del mare, con un efficace effetto di sfocatura e i raggi di luce penetranti nell'acqua che accompagnano la ragazza, trasformatasi per l'occasione in un demone.

*"**Primal** ha tutto quello che si richiede ormai a qualsiasi titolo PlayStation2 che si rispetti"* dichiara Mark, evidentemente soddisfatto. *"Antialiasing, un buon frame rate, cinematica inversa, una montagna di poligoni, supporto per 16:9... Anzi, per essere sinceri, il gioco è stato pensato per essere visto su televisori wide-screen. Ovviamente tutto funziona alla perfezione anche con il classico 4:3, ma una visione panoramica aiuta ad immergersi nell'atmosfera e a gustarsi le ambientazioni. Comunque, sono due le caratteristiche del gioco su cui punterei il dito. La prima è costituita dalle animazioni, molto pulite e varie. Ovviamente il motion capture ha avuto un ruolo fondamentale in questo. La seconda è il sistema di caricamento dinamico, alla **Jak & Daxter** per intenderci, grazie al quale è possibile scaricare dati dal DVD senza alcuna pausa per il giocatore."* Un altro punto in comune col titolo di Naughty Dog è rappresentato dai protagonisti, l'eroe e la spalla: in **Primal** il giocatore può "switchare" da Jen a Scree in qualsiasi momento e, manco a dirlo, le differenti abilità dei due sono fondamentali per superare gli enigmi alla base di alcune situazioni particolarmente intricate. A dimostrazione di ciò, Mark impugna il DualShock2 e carica il mondo di Solum. Jen è ancora nella sua forma umana e un gruppo di demoni blocca l'ingresso di una galleria. Prendendo il controllo di Scree, Mark penetra indisturbato nella galleria (i Ferai non si preoccupano infatti della presenza di un piccolo gargoyle), recupera una torcia e la getta vicino ai demoni, che liberano così il passaggio, terrorizzati dal fuoco. Semplice. *"La presenza di Scree non ha esclusivamente scopi cosmetici,"* sottolinea il capoccia di Studio Cambridge. *"Oltre ad aiutare Jen, tramite i dialoghi fra lui e la ragazza, siamo infatti in grado di raccontare al giocatore la storia in maniera efficace. E' comunque sottinteso che la protagonista del gioco rimane Jen".* Mark è assai contento del lavoro svolto dai grafici nel character design: *"Con Jen volevamo creare una figura forte. Una ragazza attraente, ma dotata di una certa personalità, non una bomba sexy alla Lara Croft, come è già stato fatto in un sacco di videogiochi. Anche perché Jen inizia il gioco come una ragazza normale, però man mano si trasforma in quattro forme demoniache diverse."* La metamorfosi avviene mediante animazioni ben realizzate e in grado di trarre vantaggio dalle ottime routine messe a punto dai coder

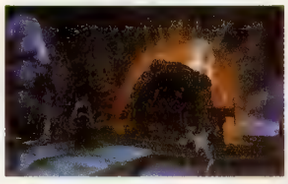
Prima di arrivare alla Jen che vedete in questa foto, i designer di Studio Cambridge hanno realizzato circa un centinaio di versioni differenti della protagonista. Inizialmente la ragazza doveva vestire abiti normali, ma i grafici si sono immediatamente resi conto di quanto questo stonasse una volta portata Jen in un mondo popolato da demoni. Da qui la decisione di dotare la donzella di un look più aggressivo, con vestiti in pelle e un aspetto più dark.

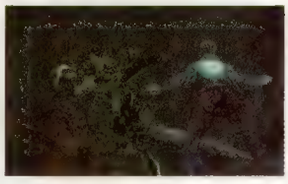
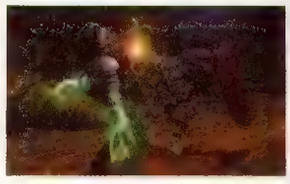
Nonostante l'impiego massiccio del motion capture per i movimenti di Jen e dei demoni, gran parte delle animazioni durante i combattimenti sono state realizzate "a mano". Solo in questo modo, secondo i grafici di Studio Cambridge, è possibile ottenere un risultato credibile e che non puzzi di "finto" lontano un miglio.

inglesi: effetti di luce e riflessione adornano il corpo della Jen demoniaca, donandole un look inquietante e distanziandola anni luce dall'eroina di **Tomb Raider**. Ma il morphing ha anche effetti pratici: sotto forma di demone, la protagonista è in grado di potenziare le proprie abilità, potendo così affrontare situazioni altrimenti irrisolvibili "da umana". Ecco quindi che la Jen-Ferai acquista notevole forza fisica, dimostrandosi efficace nei corpo-a-corpo ed in grado di raggiungere con un balzo locazioni apparentemente inaccessibili, mentre la Jen-Undine si trova totalmente a proprio agio nell'acqua, muovendosi proprio come le creature che popolano Aquis. La Jen-Wraith, dall'aspetto terrorizzante, possiede la capacità di manipolare il tempo ed evitare in questo modo i colpi che arrivano nella sua direzione (resta da vedere se Studio Cambridge utilizzerà una propria variante del bullet time o sceglierà una soluzione completamente diversa), mentre la Jen-Djinn, interamente di metallo, è in grado di maneggiare il fuoco senza problemi. Anche Scree, a modo suo, può compiere delle trasformazioni: il gargoyle ha la facoltà di trasformarsi in pietra in qualsiasi momento, rendendosi pressoché invulnerabile durante i combattimenti, e di prendere possesso di qualsiasi statua incontri sul proprio cammino, "fluttuando" all'interno della stessa. Oltre all'abilità di arrampicarsi, modello Spiderman, su qualsiasi muro o soffitto, Scree è in grado di raccogliere l'energia rilasciata dai nemici morti, rilasciandole in un secondo tempo verso Jen, permettendole così di trasformarsi in un demone (operazione che richiede il consumo di un certo quantitativo d'energia).

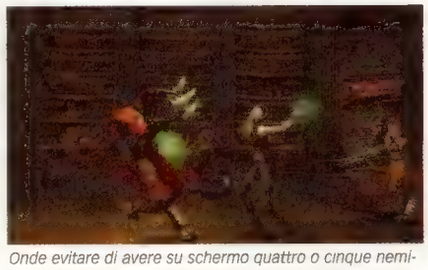
E' interessante notare l'importanza data alle fasi di combattimento e all'evoluzione degli stessi nel corso del gioco. La ragazza è in grado di utilizzare un'ampia serie di armi, che variano a seconda della sua forma demoniaca, modificando decisamente la strategia da utilizzare contro i vari nemici. Giusto per fare un paio d'esempi, nella sua incarnazione "subacquea", Jen sfodera un paio di tentacoli, ideali per colpire tritoni e nemici vari dalla distanza, mentre sotto forma di Djinn, sulle braccia della morettina compaiono due spade, utilizzabili anche unite fra loro per formare una lama poderosa in grado di portare colpi letali. Nel primo caso lo scontro porta alla mente **Zone of the Enders**, con personaggi che si studiano da lontano e raramente eseguono un attacco ravvicinato, mentre il secondo… Lame e spadoni: l'influenza di un certo titolo Namco è più che evidente. *"I combattimenti hanno un ruolo fondamentale all'interno di **Primal**,"* prosegue Mark. *"Quindi abbiamo cercato di non sottovalutarli, come accade in molti action adventure. Abbiamo esaminato il meglio della produzione degli ultimi anni, da **Tekken** a **Soul Calibur**, cercando di catturarne il feeling col nostro titolo. Jen può quindi compiere tantissime mosse, parare, eseguire counter, combo e persino dare il colpo di grazia al nemico premendo una particolare sequenza di tasti."* Gli sviluppatori sono talmente soddisfatti del lavoro ottenuto in questo settore che stanno ora prendendo in esame la possibilità di offrire una modalità picchiaduro all'interno del gioco, una sorta di bonus, che dovrebbe oltretutto essere accessibile a due giocatori contemporaneamente.

Oltre ai combattimenti, l'avventura si basa molto sull'esplorazione, ma Studio Cambridge assicura che difficilmente il giocatore si troverà disorientato all'interno degli enormi mondi di **Primal**. Parola di Green: *"E' vero, i mondi sono molto grossi. Ma in qualsiasi momento è possibile richiamare una mappa che, alla stessa maniera di quanto accade in **Silent Hill**, riporta i punti più importanti di ogni area. L'utente dovrebbe quindi avere sempre sotto controllo la situazione."* E non dovrebbero esserci nemmeno troppi problemi nel passare da una zona all'altra dello stesso mondo, grazie ad alcuni portali disseminati qua e là con cui teletrasportare Jen e Scree in un battibaleno. Mark ci tiene a sottolineare la resa grafica di questi portali: *"Sono delle vere e proprie finestre su un altro mondo. Potete girarci intorno e vedrete che dentro il portale, l'ambiente è tutto 3D. E' come se l'engine gestisse contemporaneamente due mondi. E' inutile che vi dica che abbiamo lavorato molto sul motore 3D; in particolare abbiamo dovuto trovare un compromesso per la natura delle ambientazioni. Ci serviva un*



Come in tutti i titoli simili, il programma aumenta o diminuisce il numero dei poligoni di cui sono composti i nemici a seconda della loro lontananza dalla telecamera. Quando i demoni si trovano a distanza ravvicinata, il dettaglio dei modelli 3D appare davvero eccellente.



Onde evitare di avere su schermo quattro o cinque nemici identici, i programmatori inglesi hanno messo a punto quello che loro stessi definiscono un "body swap system". In parole semplici, routine ad hoc assegnano ai medesimi nemici armi e texture diverse, differenziandoli agli occhi del giocatore e rendendo di fatto ogni demone a video diverso dagli altri.

engine che fosse in grado di gestire senza problemi locazioni interne ed esterne, visto che in alcune zone si è al chiuso, mentre in altre l'orizzonte si estende parecchio." Ma non è solo il motore 3D a costituire motivo d'orgoglio per il produttore di Studio Cambridge: i tool messi a punto dai programmatori di SCEE sono numerosi e Mark non perde occasione per mostrarne l'efficacia. *"Con ambientazioni così estese, il level design può essere un incubo, quindi bisogna escogitare modi per rendere la vita più semplice a grafici e designer. Ogni albero di* ***Primal****, ad esempio, è un frattale."* Green impugna un controller collegato a una workstation Tool e mostra la versatilità dell'editor di livelli. *"Il fatto che sia derivato da una formula matematica, anziché realizzato con tecniche per così dire tradizionali, non inficia in alcun modo la resa grafica. La pianta si muove, anzi ogni foglia di ogni ramo si muove col vento e ha un aspetto realistico. La differenza però è che ho a disposizione una serie di parametri che mi permettono di modificare aspetto e posizione della pianta in un secondo. Alzo uno slider su questo pannello di controllo a video e la pianta diventa una quercia, lo abbasso e diventa un fuscello. Muovo quest'altro slider e il numero di rami aumenta o diminuisce in un battito di ciglia. Quando sono soddisfatto con la mia pianta, premo un tasto e la posiziono nel livello. Un altro tasto e posso giocare, valutando se sia in una posizione ottimale. Se è ok, sotto con un altro albero. E in questo modo, senza troppo lavoro, ogni pianta sarà diversa dalle altre".* Vantaggi della programmazione procedurale. Immancabile un tool proprietario atto a garantire un perfetto lip-synching durante le sequenze d'intermezzo. Il software verrà utilizzato anche per adattare il movimento labiale alla lingua nostrana: i coders garantiscono la buona riuscita dell'operazione, dato che il programma riconosce i fonemi a prescindere dal fatto che siano state pronunciate parole in inglese, francese, tedesco o, appunto, italiano. *"Abbiamo cercato di non esagerare con le cut-scene,"* precisa sempre Green. *"Il giocatore potrebbe stufarsi dopo un po'. Ma visto che la storia si dipana attraverso queste sequenze, abbiamo cercato di realizzarle nel miglior modo possibile. Per questo motivo abbiamo preso dei doppiatori professionisti per le voci di Jen, Scree e degli altri personaggi principali. E' inutile sforzarsi nel creare una sceneggiatura di oltre 200 pagine, come abbiamo fatto noi, se poi le voci degli attori non sono adeguate."* In SCEE assicurano che il lavoro di localizzazione non dovrebbe comportare una perdita di qualità rispetto alla versione originale: teniamo quindi le dita incrociate per la controparte italiana. Come accaduto per i loro colleghi di Team Soho, gli sviluppatori di Studio Cambridge hanno scartato l'idea di realizzare filmati in CG, in modo tale da rendere fluido il passaggio fra azione e cut-scene. Per lo stesso motivo e con il probabile scopo di dare a **Primal** un look quasi cinematografico, è altresì interessante notare la totale assenza di indicatori su schermo: niente barra dell'energia, tempo, inventario… Il tatuaggio sulla schiena di Jen e le armi collegate alle sue braccia brillano più o meno intensamente a seconda dell'energia accumulata, non esiste tempo e gli unici oggetti/armi in possesso della ragazza e del gargoyle sono quelli che i due tengono in mano. *"Una scelta simile ha ovviamente comportato parecchio lavoro in fase di character design,"* continua instancabile Mark. *"Dato che non ci sono barre d'energia, il giocatore deve capire al volo quanti colpi siano necessari per abbattere un certo demone e se il nemico A possieda più energia del nemico B. Abbiamo quindi cercato di capire la psicologia degli utenti e ci siamo aiutati coi colori: i demoni vestiti interamente di nero, ad esempio, sono i più coriacei. Viene istintivo considerarli i più pericolosi."*

La mancanza di spazio impedisce a **Super Console** di proseguire nell'analisi di quello che è senza dubbio uno dei progetti più interessanti in sviluppo da SCEE. Come si dovrebbe capire dalle (innumerevoli) parole di Mark Green, la dedizione di Studio Cambridge e il tentativo di realizzare un gioco completo sotto tutti i punti di vista sono senza dubbio lodevoli ed è sicuro che non perderemo occasione per parlare di **Primal** anche nei prossimi mesi. Restate sintonizzati.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **TEAM SOHO** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO** DATA DI USCITA **AUTUNNO**

The Getaway

Dodici milioni di euro, trenta miliardi di lire. Dieci milioni di sterline... Nessuno sa con precisione quali siano i costi di sviluppo del progetto più ambizioso mai intrapreso da SCEE. E chi conosce la cifra, probabilmente si guarda bene dal dirla...

Attori, telecamere, mixer video... Team Soho ricorda per alcuni aspetti più uno studio cinematografico che una software house.

Per essere la persona a capo di un progetto così importante come **The Getaway**, Brendan McNamara sembra la tranquillità fatta sviluppatore. Durante una recente presentazione del titolo alla stampa, il producer inglese ride e scherza coi propri collaboratori, apparentemente ignaro del fatto che il titolo a cui ha dedicato tre anni della propria vita abbia appena conquistato il poco ambito premio "vapourware of the year" sul mensile britannico Edge. Inutile negarlo: tutti aspettano al varco Team Soho per capire se un gioco di cui si parla dal lontano 2000 sia in grado di reggere l'hype che gli sviluppatori hanno creato in maniera così spavalda. Ma McNamara sembra abbastanza tranquillo. Stanco, ma tranquillo. *"Il gioco sta ormai prendendo forma"* spiega il producer. *"Sono stati tre anni davvero intensi e il progetto si è evoluto in maniera importante. La differenza con altri titoli su cui abbiamo lavorato in passato, da **Porsche Challenge** a **Rapid Racer**, è enorme. Nei piani originali The Getaway era un titolo per PSone, ma quando abbiamo visto PlayStation2 abbiamo capito che l'hardware della nuova console Sony ci avrebbe permesso di dare vita in maniera completa al nostro progetto e, sebbene fossimo a buon punto con la versione originale, siamo passati alla piattaforma superiore."* A dimostrazione di quanto fosse "reale" la versione PSone del gioco, McNamara mostra un filmato in cui il gioco sembra in una fase di sviluppo avanzata; talmente avanzata che voci di corridoio danno per scontata la presenza della versione PSone come bonus all'interno di **The Getaway** per PS2. *"Il nostro obiettivo,"* prosegue McNamara *"è quello di competere con i migliori team di sviluppo americani e giapponesi. L'Europa sembra un po' indietro da questo punto di vista. E se si pensa alle risorse che mettono in campo colossi come Squaresoft o Nintendo per le proprie produzioni, è chiaro che il compito non è proprio dei più semplici"*.

Come già sottolineato su queste stesse pagine (cfr. **SC**79), gli sviluppatori britannici hanno utilizzato un approccio cinematografico per differenziare il proprio titolo dalla concorrenza; anziché affidarsi ai game e character designer dello studio, Team Soho ha ingaggiato una sceneggiatrice, attori in carne e ossa, un regista e diverse persone con esperienze nell'industria della celluloide. *"Se si vuole ottenere una storia avvincente, con personaggi altamente credibili, non resta altro da fare che guardare al cinema,"* spiega eloquentemente McNamara. *"Certo potevamo realizzare una sceneggiatura in-house, creare da zero i protagonisti del gioco, le locazioni e così via. Ma il risultato non sarebbe stato lo stesso. Non sarebbe stato così reale."* Sebbene questa commistione fra cinema e videogioco possa lasciar perplessi molti lettori di **Super Console**, sarà comunque interessante vedere il risultato finale ottenuto da **The Getaway** e in particolare valutare il comparto giocabilità della produzione SCEE. Da quanto visto finora, il titolo sembrerebbe avere molti punti di contatto con il pluripremiato **GTAIII**, pur mantenendo una maggior linearità e seguendo un filo conduttore, rappresentato proprio dalla trama di cui McNamara e soci vanno così fieri. Sintetizzando in maniera estrema e rimandando ai mesi successivi per un approfondimento in merito, **The Getaway** propone sezioni di guida e a piedi: le prime ricordano sicuramente quanto proposto pochi mesi fa da DMA Design, con il protagonista che s'impossessa di qualsiasi veicolo gli capiti sottomano, passando così dai pachidermici taxi londinesi a più soddisfacenti BMW da magnaccia. La differenza fra il titolo Take2 e quello SCEE è rappresentata dalla riproduzione realistica della capitale britannica in quest'ultimo: le foto in queste pagine sono abbastanza eloquenti e testimoniano il duro lavoro di cartografia e realizzazione texture operato dagli sviluppatori d'oltremanica. Le sezioni a piedi, aventi luogo quasi sempre in locazioni interne, sono decisamente più simili a quanto visto in **Max Payne** e rappresentano, per il momento, il punto forte del gioco: le ambientazioni sono diverse e comprendono uno strip club (realizzato "copiando" un vero locale di spogliarelli di Soho), un magazzino su tre piani (con bordello annesso) e

In alcune fasi di gioco, l'utente avrà la facoltà di "catturare" un qualsiasi passante ed utilizzarlo come ostaggio. Sfortunatamente all'interno del gioco sono presenti anche poliziotti in borghese che, se avvicinati, faranno scattare le manette ai polsi del nostro alter ego digitale.

Lo streaming dal DVD è continuo e permette di caricare texture su texture senza la minima pausa. "Ciononostante," sottolinea Brendan McNamara, producer di ***The Getaway*** *"soundtrack ed effetti sonori non ne risentono minimamente e funzionano tranquillamente."*

Gli uffici di Team Soho sono letteralmente ricoperti di istantanee delle principali vie londinesi. La riproduzione della metropoli inglese è avvenuta in maniera meticolosa, con l'ausilio di cartine topografiche e filmati, oltre a centinaia e centinaia di fotografie.

Il protagonista del gioco, Mark Hammond, è l'incarnazione vivente della sfiga. Per recuperare il proprio figlioletto rapito da tizi non proprio raccomandabili, il nostro eroe dovrà vedersela contemporaneamente con polizia e malavita londinese.

una nave (Konami docet), proponendo così all'utente una varietà di situazioni in grado di garantire un minimo di longevità.

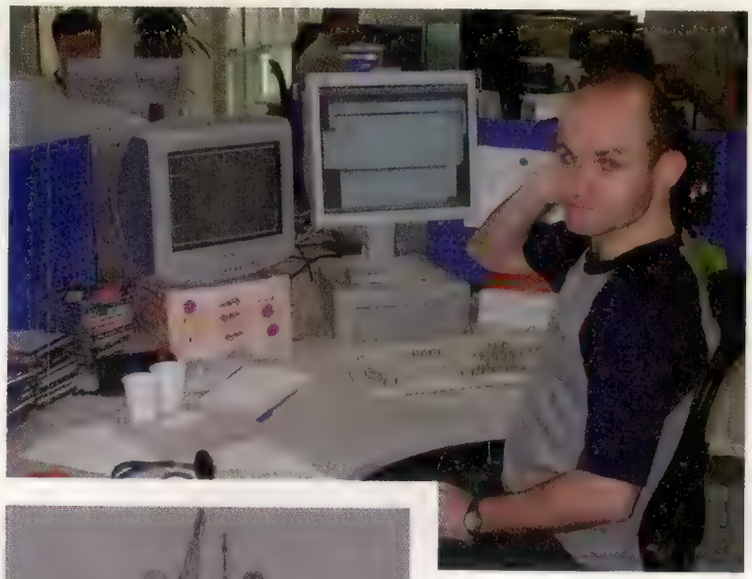
A "tenere insieme" le varie fasi di gioco e a condurre l'utente nel mezzo dell'intricata trama di **The Getaway** sono numerose cut scene, di cui Gavin Moore, responsabile delle animazioni dei vari personaggi, va particolarmente fiero. *"Tutte le sequenze d'intermezzo sono sfornate dal motore del gioco,"* precisa Gavin. *"Abbiamo scartato l'idea di produrre scene in CG non solo per i costi, ma anche per dare un senso di continuità all'esperienza ludica. In titoli come* ***Final Fantasy****, per fare un esempio, lo stacco fra la grafica in game e quella delle cut scene è troppo evidente e rende difficile l'immedesimazione dell'utente con il proprio alter ego digitale. Certo abbiamo usato delle tecniche particolari: inquadrature studiate a tavolino, wide-screen, effetto sporco… Ma la grafica è la stessa del gioco. Tutto dev'essere fluido."* Proprio per questo motivo Team Soho ha dedicato così tante energie e risorse a questa parte del gioco. *"Don, Ricky, Anna* [ovvero gli attori che interpretano i ruoli dei protagonisti di **The Getaway**] *e soci non sono solo attori professionisti, ma persone con un background… non vorrei dire malavitoso, ma con una certa esperienza di cosa succede a Soho,"* dice ridendo Katie Ellwood, responsabile della sceneggiatura. *"E sono altamente credibili. E' chiaro che non tutti i personaggi di* ***The Getaway*** *sono basati su attori, visto che dovrebbero essere circa 200 i personaggi del gioco, ma i protagonisti sono tutti interpretati da professionisti. E si vede la differenza. Per una sequenza, li abbiamo filmati col motion capture mentre pestavano Don. Beh, posso assicurare che i calci arrivavano veramente sul povero Don!"* A proposito di tecniche di cattura, Gavin sottolinea l'importanza di aver utilizzato un sistema di motion capture magnetico invece del tradizionale motion capture ottico (vedi **Game Development** su **SC**83): *"In questo modo abbiamo potuto rilevare allo stesso tempo i movimenti di più persone contemporaneamente, garantendo un maggior realismo delle animazioni. Provate a filmare due persone che si pestano e poi provate a fargli recitare la stessa scena, uno alla volta. Nel secondo caso otterrete dei movimenti innaturali. Lo stesso vale per una scena in cui ci sono quattro gangster in macchina: abbiamo preso la carcassa di una macchina, gli attori ci sono entrati e abbiamo registrato il tutto. Con una tecnica più tradizionale avremmo dovuto utilizzare quattro sedie normali al posto dell'auto, e posso assicurare che i movimenti non sarebbero stati così realistici".* Non fa una grinza. *"Con questo sistema abbiamo anche evitato qualsiasi doppiaggio,"* aggiunge Katie. *"Abbiamo registrato tutto in presa diretta mentre eseguivamo il motion capture. Anche in questo caso siamo certi di aver ottenuto un maggiore realismo."*

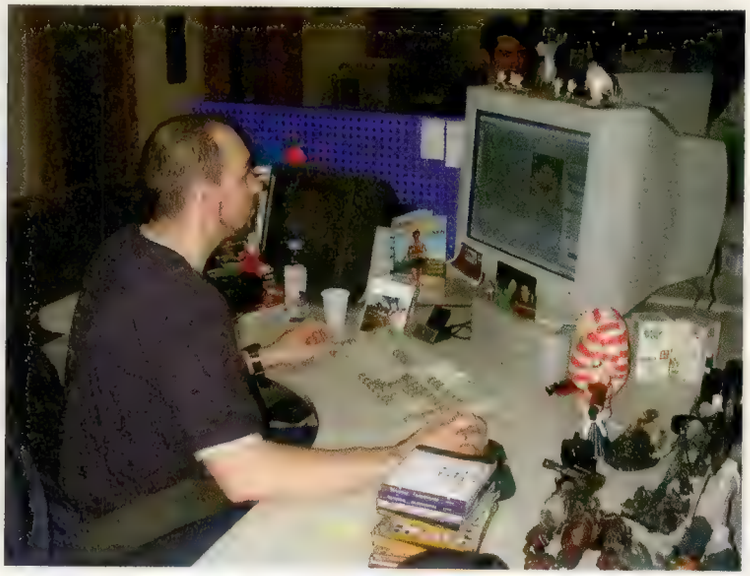
Difficile esprimere un parere obiettivo sulla realizzazione tecnica, almeno basandosi sulla versione provata da **Super Console** a inizio maggio: le fasi "a piedi" denotano una buona pulizia, soprattutto per quanto riguarda la qualità delle texture utilizzate nelle ambientazioni al chiuso, mentre vanno indubbiamente limate le routine fisiche deputate a gestire il movimento dei veicoli, ancora "pesanti" e poco reattivi. In ogni caso, da quanto visto finora, tre anni di sviluppo sembrano veramente tanti per **The Getaway**. Ma Ravinder Singh, art director del gioco, spiega il motivo del lungo periodo di gestazione: *"Alcuni membri importanti del team sono cambiati in questi tre anni. Non c'è un motivo particolare, ma solo una concomitanza di casualità. Il programmatore principale, ad esempio, era assolutamente brillante. Tanto che una delle più importanti banche della City gli ha fatto un'offerta che non poteva rifiutare. E quindi è andato a sviluppare software per loro. Non è stato facile trovare gente all'altezza per sostituirlo."* E non sarà facile tirare fuori un gioco all'altezza delle schermate in CG diffuse un paio di anni fa… *"Quelle le ho fatte io,"* dichiara Ravinder ridendo. *"Vedrete comunque che il risultato finale non sarà molto distante…"*. Parola di Team Soho.

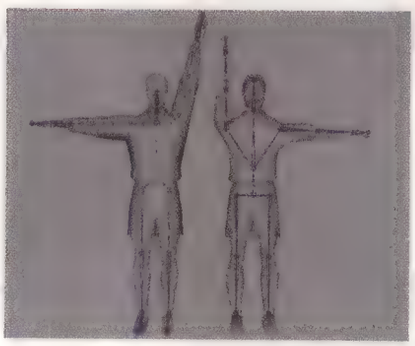
FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **TEAM SOHO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP** DATA DI USCITA **AUTUNNO**

This is Football 2003

Il campionato è finito da tempo e, Mondiali permettendo, gli sportivi italiani stanno ormai guardando alla stagione 2002/2003 e al prossimo autunno. Come Tony Racine e tutta la cricca di Team Soho...



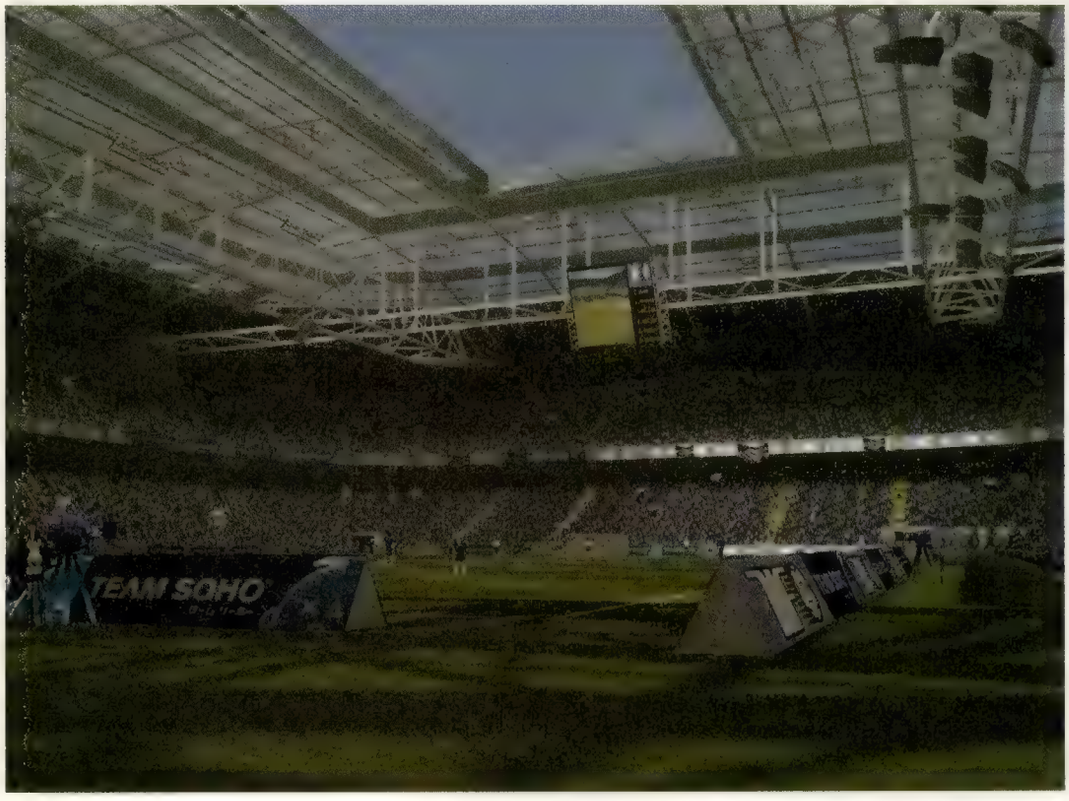


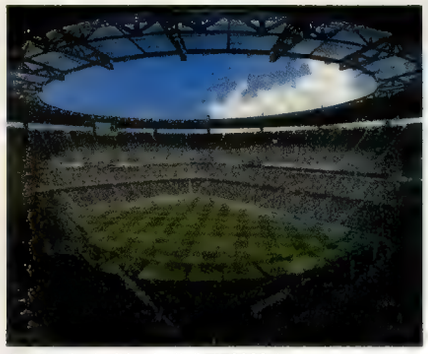


*L'esoscheletro "originale" dei calciatori (a sinistra) appare quasi ridicolo rispetto a quello "evoluto" di **TIF2003**. La presenza di un numero maggiore di sensori, fra le altre cose, ha permesso ai grafici di realizzare animazioni più realistiche e dettagliate.*

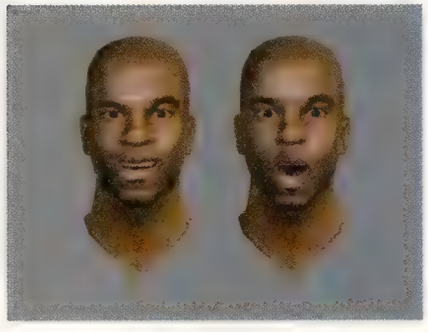
Uno degli interrogativi più frequenti in ambito videoludico riguarda la continua pubblicazione di simulazioni calcistiche in un settore apparentemente dominato da Electronic Arts e Konami: nonostante le ottime performance di vendita della serie **FIFA**, il fatto che **Winning Eleven** rappresenti da diversi anni il paradigma del genere e la totale reticenza del mercato statunitense verso questo sport, ogni anno vengono immesse sul mercato decine e decine di titoli calcistici dalla qualità altalenante. Per inquadrare meglio il fenomeno e capire cosa spinga diversi publisher a lanciarsi in un settore sovraffollato, possono essere d'aiuto le parole di Tony Racine, produttore della serie di **This is Football**, nonché fanatico di calcio e delle sue trasposizioni digitali. "*Il primo **This is Football** su PSone risale al dicembre '99,*" spiega Tony. "*Il nostro obiettivo all'epoca era quello di realizzare un titolo calcistico che fosse tecnicamente superbo. L'esistenza stessa del nostro team era giustificata dalla necessità di spingere al massimo l'hardware della PlayStation per mostrare al pubblico cosa fosse capace di fare la console Sony*". Il team, i cui componenti sono cambiati notevolmente nel corso degli anni, aveva prodotto già diversi giochi, fra cui **Total NBA '96** e **Porsche Challenge**, prima che l'estroso Racine ne entrasse a far parte. "***Total NBA '96** è stata una rivelazione per me. E' stato un gioco sottovalutato, ma la cui importanza nell'ambito della simulazioni sportive è fondamentale. Ha mostrato cosa fosse possibile ottenere con un videogioco sportivo interamente in 3D, con la telecamera che si muoveva liberamente e in maniera efficace. Gli altri titoli concorrenti erano porting di titoli 2D: erano in tre dimensioni, ma concettualmente erano rimasti al 2D. Quando sono venuto a lavorare in Sony e sono stato incaricato di realizzare un titolo calcistico, ero spaventato ed entusiasta al tempo stesso: spaventato perché tutti ritenevano fosse impossibile all'epoca realizzare un titolo migliore di **FIFA**, ed entusiasta perché con **Total NBA** questo team aveva già dimostrato di possedere un ottimo know-how tecnico e di avere la visione necessaria per realizzare qualcosa di importante. Ma raggiungere un buon livello di realismo è stato davvero un incubo...*". Pur essendo il primo titolo del genere per SCEE, **This is Football** si rivelò un prodotto discreto, con un frame rate pressoché ancorato sui 25fps e buone animazioni. Le vendite furono eccellenti in tutta Europa e questo spinse Sony a realizzare un seguito. Purtroppo la scelta di tempo non fu delle migliori. "***This is Football 2** portò dei miglioramenti*" prosegue Racine. "*A seguito delle richieste dei possessori del prequel, ad esempio, accelerammo la velocità del gioco, a costo di renderlo leggermente meno realistico, aumentammo il numero di competizioni, lavorammo sul sistema di controllo... Purtroppo uscimmo subito dopo il lancio di PlayStation2 in Europa e il gioco non vendette come il primo **TIF***". Il primo episodio della serie su PS2, **This is Football 2002**, è storia recente, ma una storia che va raccontata fino in fondo per capire quale sia l'importanza del franchise per SCEE. "*Konami ha fatto un ottimo lavoro con i modelli poligonali dei giocatori in **ISS/Winning Eleven**, ma quando la telecamera zooma i volti dei calciatori appaiono poco dettagliati. Con **TIF2002** abbiamo lavorato molto su quest'aspetto, oltre che sulla giocabilità complessiva, e abbiamo notato che la reazione del pubblico è stata eccellente*". Talmente positiva che il titolo è stato in testa alle classifiche di vendita di quasi tutte le nazioni europee, dominando la chart inglese dei videogiochi per tutti i formati per tre settimane di fila. Inutile dire che questo ha dato sicurezza a Team Soho, anche se gli sviluppatori inglesi sono consapevoli dei propri mezzi, come si evince dai loro discorsi: "*La serie di **FIFA** vende sempre un'infinità di copie e **ISS** rimane il paradigma delle simulazioni calcistiche. Ok, lo sappiamo e non lo neghiamo. Ma con **TIF2003** vogliamo realizzare un titolo che sia appetibile sia agli utenti dei giochi EA che a quelli dei giochi Konami. Abbiamo fatto una marea di ricerche e testing; chi compra **FIFA** di solito non prende **ISS** o **PES** e viceversa. Noi ci proponiamo come l'alternativa ai titoli sopracitati per entrambe le tipologie di giocatori*". Le ricerche di mercato sono solo uno degli elementi con cui gli sviluppatori continuano a monitorare l'utenza PS2 alla ricerca di spunti per **TIF2003**: più di una persona in Team Soho tiene sott'occhio forum e newsgroup per avere un feedback costante e sono frequenti le visite ai rivenditori di giochi per un parere di negozianti e compratori.

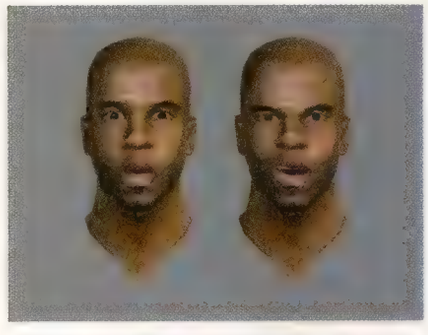
Fra i miglioramenti apportati al prossimo episodio della serie spicca senz'altro il continuo upgrade tecnologico, atto a trasformare

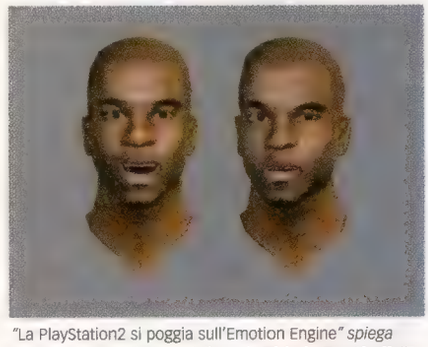




*Il dettaglio degli impianti di **TIF2003** è spaventoso, come si può vedere da questa versione rivista e corretta dello Stade de France. Anche il pubblico, già notevole in **TIF2002**, è stato fatto opera di un notevole upgrade cosmetico in grado di renderlo ancora più "vivo".*



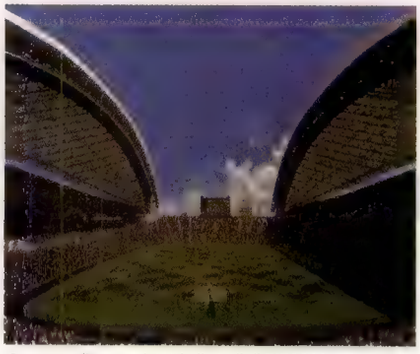




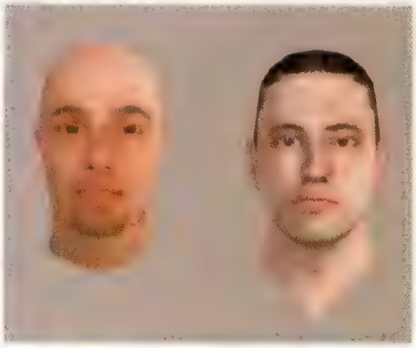
*"La PlayStation2 si poggia sull'Emotion Engine" spiega Tony Racine, produttore della serie **This is Football**. "E allora cerchiamo di trasmettere una buona volta queste emozioni ai giocatori. E per farlo, con titoli così complessi come quelli realizzati ora, bisogna stare attenti ai minimi particolari". Minimi particolari come le animazioni facciali, realizzate in questo caso grazie al software Talking Heads, tecnologia proprietaria di Team Soho messa a punto dai programmatori di **The Getaway**.*

il gioco nel vero benchmark dei titoli sportivi per PlayStation2. I programmatori d'oltremanica si sono quindi sbarazzati in toto del codice PSone che faceva ancora la propria comparsa in **TIF2002**, perfezionando il già ottimo engine del gioco. Ma il grosso del lavoro, da questo punto di vista, ha riguardato le animazioni e i modelli poligonali dei calciatori. Dopo una "classica" sessione di motion capture con un giocatore della seconda divisione inglese (*"a cui abbiamo fatto fare di tutto, tranne tackle e cadute, perché se si rompeva avremmo dovuto pagare non so quanti milioni di sterline..."* confessa Tony ridacchiando), i grafici di SCEE hanno cestinato molte delle animazioni di **TIF2002**, ripartendo da zero per quanto riguarda le cut scene (esultanze, proteste con l'arbitro e simili) e lavorando moltissimo sulla quantità delle animazioni in game. La varietà è un elemento chiave per rendere realistica una simulazione di calcio, secondo i programmatori inglesi: ecco quindi, per esempio, che un attaccante può rovinare a terra, dopo un intervento, in quattro o cinque modi diversi ed è in grado di muovere le mani a piacimento, dando l'impressione di essere decisamente più "vivo" delle proprie controparti nei titoli concorrenti. Un altro fattore d'importanza vitale nella realizzazione di animazioni credibili è sicuramente rappresentato dalla continua evoluzione dell'esoscheletro dei calciatori: mentre negli episodi precedenti ogni calciatore poteva contare su una decina di "sensori", come li definisce Racine, in **TIF2003** il numero dei "punti-chiave" nell'ossatura di ogni atleta è aumentato in maniera sensibile. Il risultato è facilmente prevedibile: più libertà per i grafici, maggiore impatto visivo (*"quando i giocatori si piegavano, nei vecchi **TIF**, i poligoni nella zona addominale collassavano e il risultato, dal punto di vista estetico, non era certo dei migliori,"* spiega il producer di Team Soho) e, in ultima analisi, maggiore realismo. Salto di qualità anche per i volti dei giocatori: come in **TIF2002**, saranno presenti circa 150/200 fuoriclasse caratterizzati ad hoc, mentre il resto dei calciatori saranno riprodotti secondo dei parametri comuni (colore e lunghezza dei capelli, carnagione, presenza di barba e baffi e così via). La differenza rispetto all'anno passato è rappresentata dal livello di dettaglio e dal numero dei parametri su cui hanno potuto lavorare i grafici, tanto che non sembra esagerato affermare che mai prima d'ora si sono visti dei volti così realistici in un titolo sportivo. Da sottolineare in questo caso lo scambio di tecnologie con il gruppo di programmatori che sta realizzando **The Getaway** (sempre opera di Team Soho): per fare un esempio, il tool per la gestione delle animazioni facciali, grazie al quale i calciatori possono compiere ogni smorfia possibile e immaginabile, è lo stesso Talking Heads (cfr. **SC**79) utilizzato dai grafici di Brendan McNamara per le cut scene di **The Getaway**. Il risultato è eccellente, in particolar modo per i "fuoriclasse", pressoché identici alle loro controparti reali.

Ma **TIF2003** non si distingue dal predecessore solo per l'upgrade cosmetico, ovviamente. La sezione per così dire "manageriale" è stata potenziata con l'inclusione di una serie pressoché infinita di campionati e relative squadre (per l'Italia ci saranno tutti i team di serie A e B, ma il roster di competizioni include i campionati nazionali argentino, giapponese, brasiliano e messicano, solo per citarne alcuni), un database di oltre 15.000 giocatori reali (con oltre 20 parametri a testa) per oltre 650 squadre (ma ci saranno anche parecchi team segreti "alla **Madden**") e la possibilità di lanciarsi in una specie di modalità carriera: grazie a quest'opzione l'utente può gestire una squadra di 16enni e affrontare tutte le tappe necessarie per arrivare alla conquista della Champions League. Si parte dai tornei scolastici, si passa ai dilettanti, serie minori e così via, rinforzando ovviamente la propria squadra con continui scambi di mercato. Altrettanto interessante sembra essere il Challenge mode, modalità grazie alla quale la CPU fornisce un punteggio al termine di ogni partita: lo score totalizzato tiene conto delle prestazioni "globali" della squadra e non solo delle reti messe a segno, garantendo una valutazione quanto più possibile obiettiva del match portato a termine. Insieme al punteggio viene fornita una password per l'ormai immancabile Internet Ranking mode, con cui confrontarsi "virtualmente" con gli altri possessori del gioco. Certo la possibilità di sfidare online altri utenti sarebbe stata il massimo, ma per il momento accontentiamoci. Inoltre, dopo aver visto quanto organizzato per **WRC**, non ci stupiremmo di vedere qualche concorso analogo per **TIF2003**, con premi consistenti. E visto che siamo in tema di onli-



*Come per il prequel, tutti gli stadi di **TIF2003**, ad eccezione di quello giapponese di Saitama (in foto), non saranno riproduzioni di impianti realmente esistenti, ma progetti realizzati ad hoc da uno dei più importanti studi d'architettura del mondo. "I diritti per utilizzare gli stadi veri costano parecchi soldi e ci è sembrato folle spendere fior di quattrini per le licenze di alcuni impianti" ha confessato uno dei membri di Team Soho.*



***TIF2002** vs **TIF2003**. Vecchio (a sinistra) contro nuovo (a destra). Ogni ulteriore commento sul dettaglio del volto dei calciatori è superfluo.*

ne, è d'uopo sottolineare come il codice per una modalità multiplayer in rete sia in lavorazione negli studi londinesi di SCEE. *"Non sappiamo ancora in che versione del gioco inseriremo una modalità online"* ha spiegato Tony. *"In realtà non dipende da noi, ma dai piani di Sony per l'Europa. Ma vogliamo essere pronti. Dico la verità: non è escluso che inseriremo il codice già in **TIF2003**, anche se la modalità non sarà disponibile…"*. Stesso discorso per l'HDD: il gioco supporterà sicuramente l'hard disk, ma in questo caso l'ultima parola spetta a Sony Europe.

Pesanti modifiche riguarderanno anche il gameplay, forse l'aspetto più criticato dei precedenti episodi di **This is Football**. *"Non abbiamo paura di cambiare,"* prosegue Racine. *"Il gioco ha venduto molto bene nella sua prima incarnazione su PlayStation2, ma sappiamo benissimo che non era perfetto, anzi… Se mantenere la stessa audience significa non compiere un'evoluzione, non ci sta bene. So che è un discorso trito e ritrito, ma è un dato di fatto che certi publisher pensino solo alle vendite del proprio prodotto, lanciando una nuova versione del gioco ogni quattro o cinque mesi, col solo scopo di vendere: per questa ragione, al fine di non alienarsi le simpatie dei propri fan, evitano di fatto cambiamenti radicali. Noi vogliamo migliorare **This is Football**, a costo di compiere delle scelte impopolari. E per migliorare non si poteva lasciare intatta la giocabilità. Dopo aver studiato tutti, o quasi, i titoli calcistici sul mercato, ci siamo resi conto che strategie e tattiche hanno un peso mostruoso nella giocabilità. Con un'impostazione troppo difensivista o strategie fatte a casaccio, persino la migliore delle simulazioni perde gran parte del proprio appeal e il divertimento scema in maniera disastrosa. Abbiamo quindi dedicato parecchio tempo alle formazioni di **TIF2003**, studiandone i movimenti alla televisione, visionando videocassette, leggendo manuali del calcio e libri dedicati all'argomento, e facendo in modo che l'IA dei giocatori controllati dalla CPU reagisse alla perfezione agli input dell'utente. Ora, ad esempio, i compagni garantiscono una maggiore copertura, pressano di più, partecipano di più all'azione… In sostanza, sono più attivi"*. Il lavoro eseguito sulle animazioni ha dato i propri frutti anche in questo settore, in special modo per quanto riguarda il portiere. In **TIF2002** segnare dalla distanza era quasi più facile che insaccare la palla quando si era a un paio di metri dalla porta: ora le animazioni sono "collegate" meglio fra loro e il movimento dei giocatori, portiere incluso, è più fluido, garantendo una reattività superiore, un po' com'è accaduto nel passaggio dal quinto episodio di **Winning Eleven** al sesto.

Le lunghe sessioni di fronte a televisione e monitor non sono servite solo per studiare le strategie dei team presenti nel gioco, ma anche per carpire i segreti alla base delle telecronache di questo sport. Una breve consulenza con i registi inglesi specializzati nella trasmissione di incontri di calcio ha infatti permesso a Team Soho di perfezionare tempi e modalità delle varie inquadrature e di acquisire un know-how sufficiente a realizzare cut scene e replay di stampo televisivo. *"Ma, come ho già detto, la varietà è fondamentale per il realismo,"* prosegue instancabile Racine. *"E' inutile dannarsi per fare centinaia e centinaia di animazioni, studiare le inquadrature e lavorare sullo scheletro dei giocatori, se il commento è banale. Il commento dev'essere vario, interessante, stimolante e fornire un supporto adeguato alla componente visiva. Ci stiamo impegnano parecchio sul fronte audio"*. Come d'uopo, la versione nostrana vanterà la telecronaca di uno dei più quotati giornalisti sportivi italiani, nella fattispecie Bruno Longhi, oltre ad annoverare un testimonial di tutto rispetto quale Fabio Cannavaro.

Dopo aver visionato **Winning Eleven 6** (recensito in questo stesso numero), è chiaro che la strada verso il titolo di migliore simulazione calcistica è irta e piena di ostacoli, ma Tony è una persona che difficilmente si lascia abbattere dalle difficoltà: *"**Winning Eleven** è eccezionale, ma sono convinto che **TIF2003** costituirà il titolo numero due sul mercato e potrà attirare anche gli utenti appassionati di **FIFA**. Noi abbiamo un vantaggio fondamentale sulla concorrenza: lavoriamo su un unico hardware. Non dobbiamo preoccuparci di una versione Xbox o una versione GameCube e delle potenzialità o difetti di questa o quella macchina. Lavoriamo solo su PlayStation2 e possiamo concentrarci su quell'hardware, cercando di tirarne fuori il massimo"*. E noi non potremmo chiedere di meglio…

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **Z-AXIS** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **21 GIUGNO**

Aggressive Inline

Un paio di rollerblade, un pugno di arene fuori di testa e la consueta cricca di supereroi da marciapiede... ed è subito X-sport!

*Il petto dei personaggi femminili gode di un pronunciato effetto "bouncing breasts", inaugurato da Tecmo nel primo **Dead or Alive**.*

La barra nell'angolo dello schermo in alto a sinistra rappresenta l'indicatore del "juice", una sorta di energia in continua riduzione da ricaricare mediante la ripetuta realizzazione di trick.

Tony Hawk, Mat Hoffman, Dave Mirra e da oggi Chris Edwards e compari: sono sempre di più i campioni delle discipline estreme che si contendono un posto d'onore nel panorama software di PS2 sfidandosi a colpi di grind, manual ed evoluzioni aeree. Z-Axis, già autori di **Dave Mirra Freestyle BMX**, imboccano nuovamente la via dell'half pipe con l'intenzione di concentrare in **Aggressive Inline** il meglio delle produzioni sportivo-acrobatiche di questi ultimi anni. Ma oggigiorno per rimanere a galla nella fiumana degli X-sport simulati occorrono novità. Lo stesso **Tony Hawk's Pro Skater 3** non ha soddisfatto completamente chi si aspettava un piumaggio sostanzialmente rinnovato per la prima incarnazione a 128bit. A coloro che implorano innovazioni in un genere divenuto subito inflazionatissimo, Z-Axis risponde con due significativi argomenti: rollerblade e level design. L'implementazione dei rollerblade in un impianto di gioco alla **Tony Hawk** comporta una manciata di vantaggi rispetto a quanto consentito da skateboard e BMX (che da parte sua implica l'incomodo di tenere le mani incollate al manubrio della bici), immediatamente percepibili a livello di gameplay. Esattamente come in **AirBlade**, in **Aggressive Inline** il giocatore può eseguire tutti quei tricks per i quali è indispensabile non perdere mai il contatto con il proprio mezzo. Salti mortali e piroette a go-go, quindi. Ma non solo, è anche possibile aggrapparsi al paraurti posteriore dei veicoli ed a ogni genere di palo, producendosi in centrifughe (sempre alla maniera di **AirBlade**, ma anche come in **Jak & Daxter**, a ben vedere) utili a guadagnare slancio per il trick immediatamente successivo o anche solo per assicurare continuità a una combo già iniziata. Inoltre i pattini danno adito a manovre più versatili rispetto a skateboard e BMX che costringono al continuo confronto con inerzia e forza di gravità per non rovinare al suolo ogni due per tre. I tasti L1 e R1 vengono infatti impiegati per effettuare repentini spostamenti laterali, per schivare ostacoli o disegnare traiettorie angolatissime. La possibilità di pattinare dando le spalle al senso di marcia costituisce un ulteriore spunto di diversificazione delle proprie evoluzioni.

Al di là di queste pur rilevanti varianti sul tema, a livello di concept **Aggressive Inline** non ambisce a questionare i dogmi del tanto collaudato sistema di gioco di **Tony Hawk**: lo scopo rimane sempre quello di conseguire i vari obiettivi proposti in ogni stage per sbloccarne di nuovi e potenziare le caratteristiche del proprio alter(native) ego. Questo non deve indurvi a concludere che l'esperienza di gioco confezionata da Z-Axis non aggiunga nulla a quanto proposto dalla concorrenza: al contrario, **Aggressive Inline** è una vigorosa iniezione di adrenalina e furibonda intensità. Gli sviluppatori hanno profuso un impegno enorme nel progettare delle arene che non hanno precedenti in termini di originalità e potenziale ludico. Se in **Tony Hawk** e soci il giocatore era obbligato a memorizzare la dislocazione di rampe e ostacoli vari prima di riuscire ad eseguire combinazioni di trick di una certa lunghezza, in **AI** vi ritroverete immersi in giganteschi paradisi dello skating, stracolmi di half pipe, dossi e qualsiasi sporgenza su cui effettuare il grind: si va dalle transenne ai rami degli alberi, dai tentacoli della giostra del luna park a forma di polipo agli scheletri di dinosauri conservati in un museo. Il design delle locazioni lascia senza fiato e trasforma le sessioni di gioco in interminabili sequenze di evoluzioni. Come **Mat Hoffman's Pro BMX 2**, anche **AI** presenta una curva di apprendimento molto rapida, il che consente di godere da subito dell'esaltante architettura dei livelli, ma rischia di assottigliare lo spessore del sistema di gioco, il cui mordente nel lungo periodo rimane tutto da verificare.

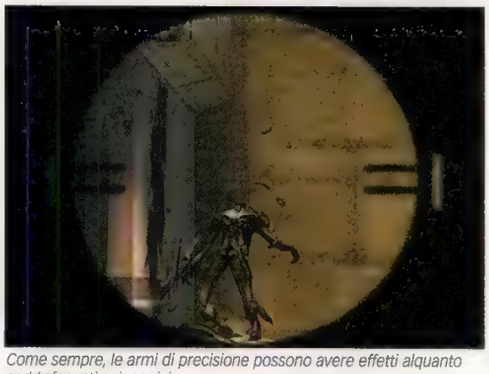
Tecnicamente **Aggressive Inline** procede alla grande: l'ispiratissimo design delle ambientazioni, sensibilmente mortificato da evidenti scalettature, è però valorizzato dall'impiego di texture di buon livello e dal volume di poligoni a video. Il soundtrack includerà brani firmati da artisti come Hoobastank, Black Sheep, Pharcyde, Reel Big Fish e Sublime. **AI** promette spettacolarità e immediatezza inedite incorniciate da una realizzazione tecnica di tutto rispetto. Se solo si dimostrerà sufficientemente corposa sotto il profilo della profondità di gioco, l'ultima fatica di Z-Axis saprà suscitare l'entusiasmo anche dei non appassionati del genere.

ⓘ FORMATO **PS2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACCLAIM** SVILUPPATORE **ACCLAIM STUDIOS AUSTIN** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **4 SPLIT-SCREEN** DATA DI USCITA **SETTEMBRE**

Turok Evolution

Nell'era pre-DualShock, erano i dinosauri a dominare nelle lande sparacchine del pianeta. Poi finalmente imperscrutabili disegni evolutivi causarono la comparsa di due appendici analogiche: grazie a queste, oggi l'Homo Sonycus può essere la causa dell'estinzione degli ingombranti lucertoloni…

Come si può indovinare dall'ottica ripiegata su un lato, questa pistola si può tramutare in un fucile di precisione. Quasi tutti gli ordigni di ***Turok Evolution*** *hanno una seconda funzione intuibile visivamente.*



Come sempre, le armi di precisione possono avere effetti alquanto soddisfacenti sui nemici…

Alcune locazioni sono dotate di sistemi di allarme che richiamano nuove truppe nemiche nel punto della vostra irruzione…

Dopo la preview di gennaio, David Dienstbier si concede per la seconda volta in pochi mesi ai microfoni di **Super Console** per accompagnarci nuovamente nella fitta boscaglia da lui concepita quando Acclaim era una cosa sola con Nintendo 64. In effetti **Turok Evolution** è il primo episodio della saga a concedersi un'escursione nell'universo sonyco e lo stesso si deve dire, ovviamente, per la giovanissima piattaforma Microsoft. Per il dadone Nintendo invece è come una tradizione che si perpetua: il controller stesso del N64, per la sua all'epoca rivoluzionaria configurazione, era diventato sinonimo di sparatutto per console proprio dopo l'esperienza-**Turok**. Riuscirà il signore dei dinosauri a porsi nuovamente al centro dell'attenzione, ora che il panorama videoludico si è allargato? Si tratta di aggredire una rosa di FPS che su PS2 non ha ancora trovato il suo paradigma, di sfidare **Halo** su XBox e di artigliare anche quella nicchia di aficionados che ha versato sangue (e biglietti) immolandoli alla causa della casa di Super Mario e Pokémon. **Super Console**, per ragioni totalmente dipendenti dalla sua volontà, punta tutto sulla versione PS2…

Super Console: Con quali espedienti contate di sfondare nel variegato panorama degli sparatutto in prima persona?
David Dienstbier: Tanto per cominciare, lo scenario di **Turok** potrebbe costituire qualcosa di molto originale per molti giocatori. Mi riferisco soprattutto all'utenza PlayStation e ovviamente a quella del neonato XBox. Essendo stata per tradizione un saga legata al marchio Nintendo, molti la conoscono solo di fama, per questo ci siamo voluti concentrare sull'effetto-sorpresa.

SC: Ovvero?
DD: Ovvero: già di per sé una giungla preistorica è un ambiente inusuale per molti sparatuttisti (tranne quelli Nintendo, ripeto) e in più nessuno può immaginare quanta attenzione "documentaristica" abbiamo riposto nell'allestire una simile ambientazione selvaggia. Ci abbiamo infilato davvero di tutto: partendo dalle forme di vita più vulnerabili, vi posso citare rane, farfalle, gazzelle e altra fauna destinata a rivestire il ruolo di "preda". Naturalmente potete farvi prendere da un soprassalto di violenza voi stessi e massacrarle, al che dovrebbe seguire un rimorso di coscienza, ma a pensarci bene in questo momento non provo nulla (sogghigna mentre investe proprio una gazzella con una raffica di mitragliatrice - ndr). Poi ci sono i veri protagonisti: i nostri colossali amici della preistoria, i dinosauri. Ecco un brachiosauro che torreggia sul fogliame degli alberi e se ne ciba. Dovete stare molto attenti: si tratta di una specie innocua, ma se hanno della prole nelle vicinanze, non esiteranno a spalmare al suolo chi osi avvicinarsi ai cuccioli. Ora guardate: ecco un compy (nomignolo del compsognatus, praticamente un dinosauro in miniatura - ndr) che scarnifica una carcassa umana. Ma eccoci finalmente alla categoria dei predatori: ecco davanti a noi un classico velociraptor. Siamo di fronte a un sauro evoluto: dovrete cercare di sfuggire alla sua vista (David fa capolino con la massima cautela da dietro un cespuglio - ndr), ma principalmente al suo udito.

SC: L'udito è il senso più sviluppato dei dinosauri?
DD: Esattamente. Una delle cose fondamentali quando ne avvistate uno pericoloso è fare attenzione a dove mettete i piedi. Più rigogliosa è la fauna in cui vi avventurate, più probabilità ci sono che mettiate in allarme un lucertolone nelle vicinanze: il rumore che provocate sarà infatti molto più evidente, tra lo strusciamento delle foglie e il crepitio dei rami spezzati sotto il vostro peso.

SC: A parte i dinosauri, da chi è composto lo schieramento nemico?
DD: Come in tutti gli episodi della saga di **Turok**, c'è un esercito composto da esseri bipedi a metà tra il rettile e l'umano, quindi possiamo dire che, DNA misto a parte, ci troviamo di fronte alla tipica fanteria nemica di uno sparatutto 3D. Questo esercito è comandato da Lord Tyrannus, la vostra nemesi nel gioco, e imbraccia il tipico armamentario da guerra sci-fi. Ma non manca la "cavalleria", con nemici in sella a triceratops addobbati con mitragliatrici, missili, cannoni e quant'altro semina distruzione.

SC: A parte lo scenario dettagliato, non sembra molto diverso dagli altri capitoli della serie…
DD: Naturalmente non abbiamo voluto tradire lo spirito massacratorio e "inospitale" della serie, ma provate a dare un'occhiata al comportamento delle truppe nemiche. Un maggiore livello di strategia è dato dal rispetto della gerarchia che abbiamo inoculato nelle singole squadre di nemici. Le varie truppe possono essere divise in team che seguono strategicamente il proprio leader: se eliminate un leader, potete stare sicuri che le truppe reagiranno alla sua scomparsa in modi completamente antitetici. Presi dal panico, potranno risultare meno aggressivi (se non darsi alla fuga) oppure eseguiranno degli insensati attacchi kamikaze: questo manterrà il giocatore sempre sul filo, indeciso se bersagliare i leader o distribuire sventagliate un po' dappertutto. Naturalmente è possibile distinguere i leader dalla normale fanteria: hanno una livrea un po' diversa e sono quelli che sbracciano per incitare gli altri all'aggressione. Singolarmente, comunque, i "soldati" non sono certo stupidi: sono perfettamente in grado di adottare la tattica mordi-e-fuggi eclissandosi dietro un riparo. Tra l'altro, alcuni nemici sono in grado di chiamare rinforzi: è meglio che li abbattiate prima che un nugolo di aeronavi scarichi altre unità nemiche di rinforzo. Già, perché Lord Tyrannus dispone anche di truppe aviotrasportate…

SC: Lo scenario è davvero particolareggiato, ma qual è il livello di interattività con quest'ultimo?
DD: Come abbiamo detto, la fauna reagisce alle vostre iniziative (belliche o meno). Una cosa interessante della flora invece è la possibilità di abbattere gli alberi per farli collassare su una presenza scomoda: un pericoloso brachiosauro incazzato può essere addirittura abbattuto da un tronco in caduta libera. Basta scaricare un po' del vostro arsenale su una conifera e il gioco è fatto… Qui e là troverete invece delle postazioni con mitragliatrice che potrete scatenare su qualsiasi sagoma vi sembri costituire un pericolo per la vostra incolumità. Se per interattività intendiamo anche l'interscambio con altri personaggi, preparatevi a stringere alleanze

con alcuni consimili durante gli scontri: sarete felicemente spalleggiati da dei team di sei-sette componenti, il che renderà le battaglie ancora più imponenti. Diversamente da quanto avevamo annunciato in precedenza, invece, non sarà possibile cavalcare alcun dinosauro se non gli pterodattili nella fase di volo…

SC: Parliamo di questa famosa sezione in volo…
DD: È assolutamente in stile *Star Wars*. Si vola in sella agli pterodattili in canyon sabbiosi/rocciosi strettissimi popolati di postazioni cannoneggianti, dinosauri cannoneggianti, tank cannoneggianti, e intanto si cerca di agganciare qualche bersaglio per i vostri missili e si sparano proiettili all'impazzata. Non mancano nemmeno degli specchi d'acqua con tanto di navi da guerra che vi scaricano addosso ogni tipo di ordigno. A mio avviso, l'impatto sarà devastante.

SC: L'arsenale è stato sempre uno dei punti di forza della saga: cosa ci aspetta in *Turok Evolution*?
DD: Come abbiamo già esposto più volte negli ultimi mesi, ogni arma può avere due o tre modalità diverse e il nostro intento è stato quello di far intuire visivamente la funzione successiva dell'arma senza doverla andare a cercare in qualche angolo remoto della memoria. Ma, come al solito, non abbiamo dimenticato l'impatto spettacolare. Adesso vi faccio vedere un'arma nucleare (qualche secondo di caricamento, parte un dardo verso delle strutture diroccate, ad un certo punto un fungo atomico "germoglia", con conseguente vento nucleare, spazzando un'area di centinaia di metri - ndr)…

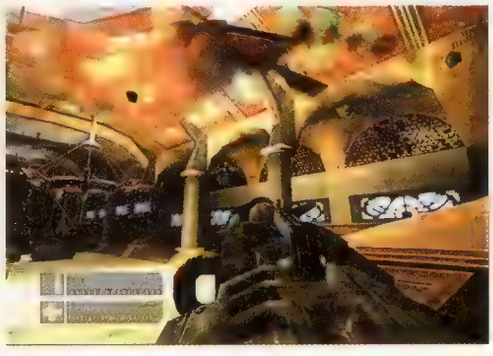
SC: Molti sostengono che l'IA dei nemici di *Metal Gear Solid 2* sia la pietra di paragone per tutte le routine comportamentali dei nemici degli action games. Sei d'accordo? E come tiene il passo l'IA di *Turok Evolution*?
DD: L'IA di **MGS2** è indubbiamente una delle più sofisticate mai realizzate. Ma, a mio avviso, confrontarsi con essa non stimola l'ideazione di tattiche personalizzate. Forse dipende anche dalla ridotta dimensione degli scenari. Fateci caso: in **MGS2** si circola sempre in spazi angusti, per cui se si innesca una reazione del nemico (tipo l'invio della truppa antisommossa) bisogna sempre e comunque andare a nascondersi, non ci sono molte altre alternative tattiche. In **Turok Evolution** invece gli spazi sono più aperti, e basta questo per dare molta più libertà di scelta al giocatore. In questo senso mi sembrano più equilibrate le routine dei nemici di **Halo** su XBox, che lascia più spazio al divertimento e non schiaccia il giocatore sotto l'invadenza (anche se piacevolmente "sofisticata") delle intelligenze artificiali nemiche.

SC: Una cosa che lascia di stucco in *MGS2* è comunque il livello di complessità raggiunto in merito all'interazione dei corpi con l'ambiente: colli, braccia, ginocchia che si flettono a seconda della posizione assunta nei confronti di un ostacolo, forse per la prima volta in un videogioco. Anche in *Turok Evolution* vedremo qualcosa di simile?
DD: Beh, veramente non lo riteniamo poi così necessario. Anche perché abbiamo alcune ambientazioni forestali che non lo richiedono, visto che i cadaveri si vanno ad appoggiare a del flessuoso fogliame. Abbiamo preferito concentrarci sulla muscolatura e sulle texture dei dinosauri per renderli realistici come nella serie di *Jurassic Park*…

SC: *Turok Evolution* verrà lanciato contemporaneamente per tutti i sistemi (PS2, Xbox, GameCube). Naturale mossa commerciale o effettiva fiducia nella possibilità di Microsoft e Nintendo?
DD: Se devo proprio dire la verità, tre sistemi mi sembrano anche troppi per il mercato di oggi. Secondo me, alla fine ne prevarrà uno solo e gli altri si dovranno accontentare delle briciole. Non mi è ancora chiaro però quale dei tre possa primeggiare. In ogni caso, la scelta di lanciare **Turok Evolution** per tutte le piattaforme simultaneamente mi sembra semplicemente ovvia, non c'è dietro una particolare strategia di marketing. D'altronde l'impianto del gioco mi pare perfettamente adatto a tutti i tipi di videogiocatori: l'utenza più giovane del GameCube apprezzerà il realismo spettacolare del gioco, quella più adulta di PS2 e Xbox intercetterà subito le sofisticate routine di intelligenza artificiale, per cui non ci siamo fatti molti problemi nell'adottare la scelta mutltiformato.

*Per la prima volta nella saga, **Turok Evolution** propone squadre di NPC in aiuto durante le situazioni più "bollenti".*

> "Se devo proprio dire la verità, **tre sistemi mi sembrano anche troppi** per il mercato di oggi. Secondo me, **alla fine ne prevarrà uno solo** e gli altri si dovranno accontentare delle briciole."
>
> David Dienstbier



La sessione di volo è molto arcade, ma anche parecchio spettacolare.

Videogioco o cartone animato?

Incontro con il team di **AutoModellista**

Presentato ufficialmente al *Tokyo Game Show* dello scorso autunno, **AutoModellista** è riuscito a calamitare su di sé l'attenzione di parecchi possessori di PS2, compito non facile data la presenza di una moltitudine di racing game per la console Sony. L'utilizzo del cel shading ha permesso ai grafici di Capcom di differenziare, se non altro esteticamente, il proprio titolo dalla concorrenza, ma durante una visita agli uffici della casa di **Street Fighter**, in quel di Osaka, **Super Console** ha potuto appurare che non è solo la grafica "fumettosa" a separare **AutoModellista** dai vari **GranTurismo** e **Ridge Racer**. Noritaka Funamizu, producer, e Makoto Ishii, capo dei game designer, vogliono infatti realizzare la prima simulazione automobilistica per PlayStation2 interamente online. O quasi…

Super Console: Cominciamo con una domanda semplice. Come mai avete scelto un nome italiano per il vostro gioco?
Noritaka Funamizu: Abbiamo fatto un minimo lavoro di ricerca iniziale e abbiamo stilato un elenco di parole, in varie lingue, che avessero come significato "costruire la macchina" o qualcosa di simile. Alla fine ci siamo resi conto di come **AutoModellista**, in italiano, suonasse nettamente meglio dei corrispettivi francese e inglese, e abbiamo deciso di utilizzarlo come titolo del gioco.

SC: Come mai avete scelto di utilizzare il cel shading per la grafica del gioco?
Noritaka Funamizu: Non c'è una ragione particolare, se non il fatto che avevamo visto questa tecnica utilizzata in diversi giochi recentemente e, oltre a sembrarci assolutamente valida, abbiamo pensato che fosse perfetta per rendere il nostro titolo diverso dalla concorrenza.

SC: Esiste qualche gioco in particolare che vi ha spinto a prendere questa scelta?
Noritaka Funamizu: Hmmm… Direi di no, nessun gioco in particolare. Abbiamo apprezzato tutti i giochi in cel shading usciti finora.

SC: L'utilizzo del cel shading vi ha imposto particolari limitazioni per quanto riguarda la giocabilità? Avete avuto libertà totale da questo punto di vista o avete dovuto accettare qualche compromesso a causa del look del gioco?
Noritaka Funamizu: Domanda interessante. Capisco in pieno l'interrogativo, dato che l'impressione potrebbe essere quella che un titolo in cel shading sia concettualmente diverso da un "comune" racing game. In realtà abbiamo incontrato gli stessi ostacoli in cui saremmo incappati con un titolo più "tradizionale". Sinceramente non abbiamo avuto limitazioni: pur appoggiandoci al cel shading, abbiamo potuto lavorare senza problemi. A dire il vero, manca ancora qualche mese alla fine dello sviluppo, quindi non escludo che qualche intoppo salti fuori prima o poi, ma sono abbastanza fiducioso che tutto fili via liscio come l'olio.

SC: Visto che siamo in argomento, per quando è prevista l'uscita del gioco in Giappone?
Noritaka Funamizu: Non abbiamo ancora una data precisa, ma diciamo che si parla di fine estate/inizio autunno.

SC: Tralasciando l'utilizzo del cel shading e il comparto grafico in generale, quali sono i fattori in grado di differenziare *AutoModellista* dalla miriade di racing game disponibili su PlayStation2?

*Makoto Ishii (a sinistra) e Noritaka Funamizu (a destra) sono rispettivamente il producer e il capo dei game designer di **AutoModellista**. Sebbene i due non siano noti al grande pubblico, il loro curriculum comprende la collaborazione a titoli storici di Capcom come quelli appartenenti alla saga di **Street Fighter**.*

Makoto Ishii: La differenza principale fra il nostro titolo e quelli concorrenti è che **AutoModellista** offre al giocatore un mondo molto più vasto all'interno del quale muoversi. Il nostro gioco copre, o perlomeno tenta di coprire, diversi aspetti del mondo dell'automobile. In molti dei giochi attuali, tanto per fare un esempio, compri una macchina, la elabori in maniera più o meno realistica, corri e il tutto finisce lì. In **AM**, invece, ci sono molti più aspetti da considerare, tanto che l'utente può anche scegliere, nel caso non sia particolarmente bravo a guidare, di trovare un pilota nel gioco e di ingaggiarlo per fargli guidare la propria macchina, dedicandosi così unicamente all'aspetto manageriale. Per sintetizzare in maniera estrema una risposta attinente alla vostra domanda, potremmo dire che gli altri titoli sono giochi di corsa, mentre **AM** vuole essere una rappresentazione digitale del rapporto fra un automobilista e il suo mezzo, della vita di una persona intorno a una macchina.

SC: La maggior parte delle software house che sviluppano racing game puntano a conferire ai propri prodotti un look fotorealistico. Il vostro approccio è radicalmente differente e potrebbe dare un po' d'ossigeno ad un genere che ha visto davvero poche evoluzioni negli ultimi tempi. Credete che in futuro altri team seguiranno il vostro esempio?
Noritaka Funamizu: Non lo escludo. Il primo impatto con lo stile grafico di **AutoModellista** potrebbe essere fuorviante e sono sicuro che diverse persone, vedendolo per la prima volta, lo etichetteranno come un "giochino con le macchine super-deformed". Ma utilizzando una grafica così fumettosa possiamo trasmettere in maniera più efficace una serie di emozioni, esasperando certe situazioni e accentuando alcuni aspetti visivi, proprio come in un cartone animato. E' difficile creare un simile coinvolgimento con un racing game dalla grafica fotorealistica, quindi può darsi che altri seguano il nostro esempio nei mesi a venire. Ovviamente bisogna anche vedere quanto successo avrà **AutoModellista** fra il pubblico…

SC: Nonostante il look "fumettoso", le auto sono tutte riproduzioni di veicoli realmente esistenti. Qual è stato l'atteggiamento delle case automobilistiche che avete contattato per acquisire le licenze? Qualcuno ha sollevato obiezioni o si è dimostrato poco entusiasta della scelta?
Makoto Ishii: Al contrario, la reazione di tutte le case è stata sorprendentemente positiva. Credo che il merito sia anche un po' nostro e del modo in cui abbiamo scelto di presentare il progetto. In poche parole, siamo andati dalle varie case e abbiamo detto "guardate, noi vogliamo fare un videogioco automobilistico che sembri un cartone animato" e tutti si sono dimostrati entusiasti. Non abbiamo avuto assolutamente nessun problema da questo punto di vista.

> "La modalità principale è il **multiplayer online**. Diciamo che **AutoModellista** è un titolo completamente incentrato sull'online."
>
> **Makoto Ishii**

SC: In *AutoModellista* sarà possibile danneggiare le auto?
Makoto Ishii: Ehm… Su questo invece le case automobilistiche si sono dimostrate abbastanza contrarie (*ride*). Non tutte, ci tengo a precisarlo, ma solo alcune case si sono dimostrate poco propense a lasciare che le proprie vetture potessero essere danneggiate, anche se all'interno di un videogioco. Quindi non ci saranno danni.
Noritaka Funamizu: Ma il look delle vetture nel corso del gioco cambierà, perché sarà comunque possibile customizzarle a piacimento.

SC: Quante auto saranno disponibili in *AutoModellista*?
Makoto Ishii: Non abbiamo ancora una lista definitiva, ma il totale dovrebbe essere di 60 vetture circa.

SC: Avete intenzione di utilizzare un sistema di crediti simile a quello visto in *GranTurismo*, per fare un esempio classico, dando così all'utente la possibilità di acquistare diversi modelli di auto man mano che si procede nel gioco o intendete magari ricompensare ogni vittoria con una vettura differente?
Makoto Ishii: Innanzitutto preciso che abbiamo eliminato il concetto dei soldi all'interno del gioco. E non è questa l'unica differenza con **Gran Turismo 3**: nel titolo di Polyphony all'inizio ti puoi permettere solo pochissime macchine e se non fai una certa gara, una determinata competizione, se non segui un percorso per così dire "prefissato" non riuscirai mai a sbloccare tutte le vetture che ci sono all'interno del gioco. In **AutoModellista** il giocatore avrà a disposizione sin dalla prima partita l'85/90% delle macchine: esistono ovviamente auto bonus, premi e incentivi di ogni tipo, ma la scelta sin dall'inizio sarà comunque ampia. Il cuore del gioco non è l'accumulare macchine nel proprio garage, ma interagire con gli altri giocatori ed esplorare il mondo, quanto mai ampio, di **AM**. Faccio un esempio: un giocatore vince una gara e viene premiato con un pezzo particolare del motore. Andando online, potrà scambiare quel pezzo con un altro utente e avere qualcosa in cambio.

SC: Una delle ipotesi che si erano avanzate, a vedere le prime schermate del gioco, era che la modalità principale di *AutoModellista* fosse una sorta di Story Mode…
Makoto Ishii: No, assolutamente. La modalità principale, anche se come definizione non è propriamente corretta, è il multiplayer online. Diciamo che **AutoModellista** è un titolo completamente incentrato sull'online. Esiste ovviamente una modalità offline per un giocatore singolo, ma va considerata come un'opzione minore, una sorta di training mode per allenarsi a sfidare gli altri giocatori in rete.

SC: Quindi l'interazione con gli altri utenti non è limitata allo scambio di pezzi di vetture, ma coinvolge tutte le componenti del gioco?
Makoto Ishii: Esattamente. E' possibile correre contro altri sette giocatori collegati online contemporaneamente, comunicare con loro, scambiarsi informazioni, auto… Ma se anche non ci sono otto giocatori collegati in quel momento è comunque possibile, ad esempio, correre contro cinque auto gestite dalla CPU e altre due controllate da altrettanti giocatori umani.

SC: Come pensate di regolarvi per la versione europea del gioco, dato che l'online nel nostro Continente sembra ancora lungi dal materializzarsi?
Noritaka Funamizu: E' una domanda a cui non possiamo dare una risposta. Per il momento ci stiamo concentrando sulla versione per il mercato giapponese e abbiamo ancora molti dubbi sulle controparti occidentali, dato che l'online su PS2 non è ancora diffuso in USA ed Europa. Può darsi che realizzeremo una diversa versione del gioco, con nuove modalità e una meccanica totalmente incentrata sull'offline, ma questo significherebbe snaturare completamente il concept di **AutoModellista**. Ci dobbiamo pensare bene.

*Il particolare stile grafico di **AutoModellista** non si limita all'utilizzo del cel shading nella fase di guida vera e propria, ma coinvolge tutti gli aspetti del titolo, compresa l'interfaccia per il montaggio dei replay.*

> "Utilizzando una grafica così **fumettosa** possiamo trasmettere in maniera più efficace una serie di emozioni, **esasperando** certe situazioni e **accentuando** alcuni aspetti visivi, proprio come in un **cartone animato**."
>
> **Noritaka Funamizu**

SC: Come avverrà la gestione del gioco online? Prevedete dei costi aggiuntivi per l'utente che voglia collegarsi ai server di Capcom e giocare online ad *AutoModellista*?
Noritaka Funamizu: Non abbiamo ancora elaborato una strategia in merito. Onestamente i costi di gestione di server appositi non sono mostruosi, quindi cercheremo di non pesare sull'utente con abbonamenti mensili o cose simili. Ma anche se fosse cercheremo di tenere il prezzo di simili abbonamenti molto basso.

SC: Come vedete il futuro dell'online gaming in Giappone? Ci sono case come Squaresoft che stanno investendo grosse cifre in questo campo…
Noritaka Funamizu: Il futuro è imprevedibile, ma il presente non è proprio roseo. Un titolo come **Phantasy Star Online**, tanto per fare un esempio, ha venduto discretamente, ma solo fra un pubblico di appassionati. Finché non si riuscirà a convincere il grande pubblico a passare al gioco in rete, non ci sarà nessuna evoluzione. Servono giochi più mainstream, in questo senso, in grado di attirare l'attenzione della massa.

SC: Quindi non è solo un problema relativo alla disponibilità e al prezzo dei collegamenti a banda larga, ma anche all'effettiva qualità dei titoli disponibili…
Makoto Ishii: Io credo che le ragioni che impediscono all'online gaming di sfondare attualmente siano tre. Per primo abbiamo ovviamente i costi. Secondo, il pubblico dei videogiocatori giapponesi è molto "conservatore": fatica ad accogliere le novità. Terzo, come ha detto Noritaka, mancano i titoli adatti a catturare un pubblico vasto.

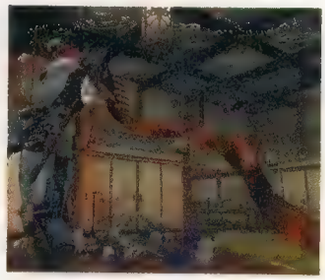
SC: Come mai avete scelto di sviluppare il gioco solo su PS2?
Noritaka Funamizu: La disponibilità dell'online in Giappone su PS2 è stata una delle ragioni primarie, se non la principale in assoluto. **AutoModellista** non necessita di particolari requisiti hardware, quindi potrebbe girare tranquillamente anche su Xbox e GameCube. Anzi, aggiungo che una versione su altre piattaforme non è esclusa a priori. Qualche mese fa Bill Gates aveva promesso che entro l'autunno 2002 ci sarebbe stato negli Stati Uniti un buon numero di utenti Xbox in possesso di un collegamento a banda larga: se questo avverrà, molto probabilmente realizzeremo una conversione per la console Microsoft dedicata proprio al mercato americano.

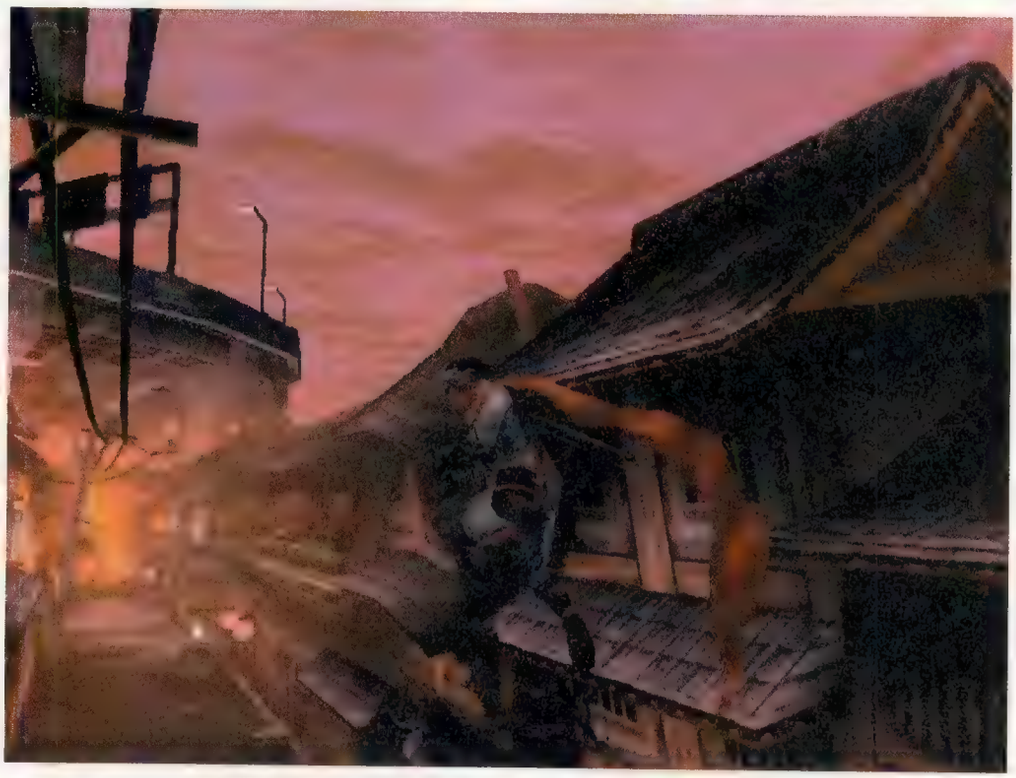
SC: La battaglia fra i differenti sistemi è quanto mai accesa. Quale sarà la sorte delle console in Giappone, secondo voi?
Noritaka Funamizu: PlayStation2 sta andando benissimo. Probabilmente avrà il proprio apice, ovvero il periodo in cui venderà di più in assoluto, intorno all'anno prossimo. GameCube invece avrà il proprio apice dopo PlayStation2, magari l'anno successivo. Xbox… non avrà affatto apice in Giappone (*ride*). Microsoft qui ha sbagliato quasi tutto: marketing, strategie… All'inizio programmatori e software house erano abbastanza fiduciosi, ma gli errori commessi sono stati troppi. Xbox avrà vita davvero dura qui in Giappone.

(si ringrazia Maurizio Campana per la collaborazione)

Shinobi

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Sega** Sviluppatore: **Overworks** Supporto: **N/A** Uscita: **Fine 2002**





Dopo aver malamente salutato i propri fan con il mediocre **Shinobi Legions** per Saturn circa sette anni fa, uno dei più apprezzati franchise di casa Sega ripiomba sulla scena videoludica internazionale tuffandosi dal trampolino siliceo del monolito Sony. Nelle mani di un team di sviluppo (Overworks) giocoforza diverso da quello che dette i natali e allevò la saga prima in sala giochi, quindi su Master System, Megadrive ed altri formati ad 8 e 16bit (home computer compresi), il nuovo **Shinobi** abbandona la rassicurante impostazione bidimensionale su cui si era fatto una più che dignitosa reputazione (indimenticabili gli episodi per Megadrive **Revenge of Shinobi** e **Shinobi Return of The Ninja Master**) per arrischiarsi nel mondo fatato del poligono e della profondità tridimensionale.

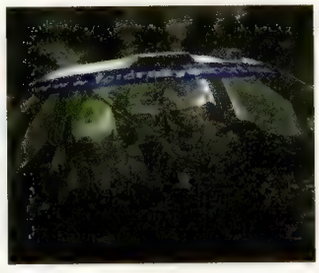
Forze misteriose hanno devastato la città di Tokyo infierendo un duro colpo al clan locale di Oboro. Il capo di quest'ultimo, il ninja Hotsuma, dovrà attraversare una città in rovina popolata da demoni di ogni sorta per scovare ed eliminare la minaccia del caso. Nei panni di Hotsuma e armato di spade, shuriken e poteri magici assortiti, il giocatore affronterà un'esperienza ludica che ambisce ad esaltare le caratteristiche di celerità, silenziosità e soprattutto letalità della mitica figura guerriera che ne è musa ispiratrice. Il nuovo ninja sarà in grado di muoversi e combattere con una tale rapidità che le sue vittime avranno modo di vederne solo l'ombra prima di scoprirsi divise in due all'altezza del torace. La lunga "sciarpa" che dal collo di Hotsuma si distende alle sue spalle seguendone la scia, sembra pensata (e animata) proprio per esaltare questo aspetto, con il drappo che è ancora per aria quando i cadaveri rovinano al suolo e il ninja rinfodera la sua katana (vedi sequenza al lato). In virtù di questa estrema agilità, Hotsuma sarà inoltre in grado di correre lungo le pareti, arrampicarsi fin sopra i tetti dei palazzi e più in generare scattare come la biglia di un flipper fra le scenografie che compongono l'ambiente in cui avrà modo di agire.

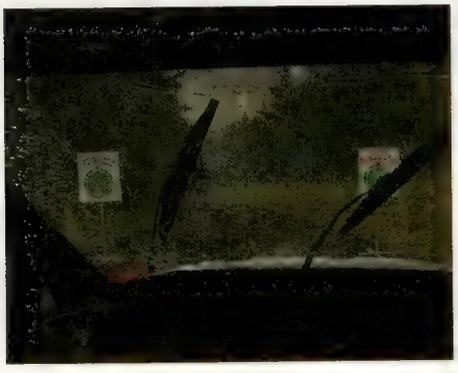
Già presentato all'E3 mentre leggete queste righe, **Shinobi** sarà oggetto di un'analisi approfondita sul prossimo numero di **Super Console**.

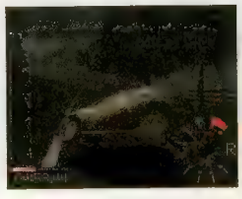
Colin Mc Rae Rally 3

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Codemasters** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **Settembre**

Codemasters ha rilasciato nuove immagini relative alla terza edizione di una delle migliori simulazioni di rally mai concepite, in arrivo su PlayStation2 ed Xbox il prossimo settembre (la versione PC arriverà solo nel 2003). Mentre leggete queste righe **Super Console** si sarà fatta un'idea più chiara delle potenzialità di **Colin Mc Rae Rally 3** durante l'E3 losangelino di maggio e ne riporterà le prime impressioni il mese prossimo. Nel frattempo, per ammazzare l'attesa ed alimentare le speranze, Codemasters invita ad ammirare la realizzazione degli effetti atmosferici attraverso una serie di immagini esemplificative, e punta il dito sulla simulazione della pioggia, le cui gocce picchierebbero e scivolerebbero via sul parabrezza con apprezzabile realismo.







GT Concept 2002 Tokyo-Seoul

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **SCEK** Sviluppatore: **Polyphony Digital** Supporto: **DVD-ROM** Uscita: **Disponibile (Corea)**

Ad ognuno il suo **GT Concept**. Dopo l'edizione **2001 Tokyo** (**SC**88) per il mercato giapponese e nell'attesa delle versioni americana ed europea (luglio) dell'add-on indipendente di **GT3**, la sede coreana di Sony Computer Entertainment ha lanciato nel suo mercato di competenza il qui presente **GT Concept 2002 Tokyo-Seoul**. Strutturalmente invariato rispetto all'edizione nipponica, il "nuovo" add-on del racing game Polyphony include nuove vetture di recente concezione come Clix, Tuscani e HCD-6 Roadster di Hyundai, Fit-V di Honda e Atenza di Mazda. I lettori più fanatici sono autorizzati a farci un pensierino. Noi di **Super Console** ce ne laviamo le mani puntando dritto su **Gran Turismo 4**.

World Fantasista

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Squaresoft** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **CD-Rom** Uscita: **6 giugno (JPN)**

Esce in Giappone in questi giorni la prima simulazione calcistica mai realizzata da Squaresoft. Dopo averci provato con il baseball (**Gekkikuukan Pro Baseball**) e con il wrestling (**All Star Porfessional Wrestling**), la softco nipponica tenta nuovamente di lasciare un segno nel mercato dei giochi sportivi con questo **World Fantasista**.

Con **Winning Eleven** ormai stabilitosi nell'immaginario collettivo come il paradigma del genere e con **FIFA** che campeggia nei piani alti delle classifiche di vendita con fastidiosa puntualità, la via del successo per **World Fantasista** non è solo in salita, ma avvitata e ripiegata su se stessa in un triplice giro della morte. Il titolo Square manca di una licenza ufficiale (solo 36 sono i giocatori riprodotti fedelmente, tutti giapponesi), viene da un team di sviluppo il cui talento è tutto da dimostrare ed è dichiaratamente l'ultimo prodotto "alternativo" per una softco che ha recentemente deciso di concentrare tutte le sue risorse nello sviluppo esclusivo di quei franchise che l'hanno resa famosa. **World Fantasista** è quindi una "botta e via" al genere calcistico per Square, ma ciononostante non va ignorato a priori. Trentacinque squadre nazionali più la possibilità di creare un proprio team da zero sono quanto basta per costruirci attorno un valido impianto di gioco pescando idee e soluzioni dall'abbondante concorrenza. Nell'attesa di conoscere l'esito del progetto, possiamo solo crogiolarci nella notizia che **World Fantasista** farà impiego delle più sofisticate tecniche di animazione motion captured per iniettare linfa vitale nei giocatori poligonali (il che riporta alla memoria l'affascinante realismo di **Gekkikuukan**) e che non utilizzerà alcun middleware (questa è giusto una frecciatina a chi sappiamo noi). Dal punto di svista grafico potrebbe quindi sorprendere. Da quello ludico il dubbio rimane fino al mese prossimo.

Project Venus

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **N/A**

E' stato uno dei primi titoli Namco commercializzati in Giappone per 128bit Sony. Era un RPG strategico a turni. Si chiamava **Seven**. Un insuccesso clamoroso. Il gioco proponeva l'amministrazione ed il controllo di un gruppo di cavalieri impegnati nella difesa di un regno dall'attacco di forze nemiche demoniache. Si giocava su una sorta di scacchiera. Il proprio party da un lato, gli avversari dall'altro. Il tutto veniva mostrato attraverso una prospettiva isometrica ed era reso con una grafica bidimensionale dal design al tempo stesso classico ed atipico.

Le medesime caratteristiche sono alla base di questo **Project Venus**, seguito dello sfortunato **Seven** annunciato fra i titoli online-compatibili durante il *PlayStation Meeting 2002* (**SC**90). Caratteristica intrigante del progetto è l'incidenza dello scorrere del tempo sulla composizione del party e sulla dinamica di gioco in generale. Il protagonista gode infatti del dono dell'immortalità. La sua avventura durerà secoli, ma i suoi alleati comuni mortali no. Cercare nuovi, giovani compagni d'avventura sarà quindi uno dei compiti a cui il giocatore dovrà assolvere per mantenere le proprie fila sempre fresche e combattive. Nuove leve potranno eventualmente giungere dal frutto di amori germogliati in seno al proprio party. La modalità online di **Project Venus**, infine, permetterà di scaricare nuovi nemici, partecipare a classifiche online ed ovviamente sfidare altri giocatori. Nulla è noto circa un'eventuale commercializzazione in Occidente. Tutto dipenderà, probabilmente, dalle performance del gioco in terra nipponica.

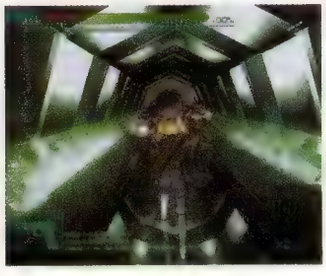
Cool Girl

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Konami** Sviluppatore: **KCEJ** Supporto: **N/A** Uscita: **2003**

L'alleanza stretta fra Konami e Takara qualche mese fa comincia a dare i suoi frutti. Basato su una serie televisiva nipponica a sua volta ispirata da una linea di action figure di Takara (esattamente, la serie TV viene dopo le action figure, non viceversa), **Cool Girl** è un action game sci-fi ambientato nel 2079. La Terra è pervasa da un massiccio network informatico su cui la popolazione e l'economia mondiale fa affidamento costante. Non solo. Interfacciandosi alla rete è possibile entrare in un'altra dimensione (chiamata "Potential Space"), di fatto la più popolata nell'anno domini 2079. Ma un infausto lunedì di quell'anno, che verrà ricordato come il "Damnation Monday", un attacco terroristico mette a rischio la stabilità del sistema generando il chaos digitale e reale al tempo stesso. L'economia collassa, le società falliscono, le nazioni crollano, la criminalità dilaga e l'uomo… somatizza. Un'organizzazione segreta si prodiga per riportare tutto alla normalità sguinzagliando in missioni ad hoc i suoi agenti super addestrati: le Cool Girl. Er…

Il giocatore impersonerà uno di questi agenti in un ingranaggio ludico per certi versi simile a quello proposto da **Soul Reaver**, vale a dire basato sull'interazione con due mondi paralleli, quello reale ed il Potential Space. Nel primo si potranno usare armi ed oggetti atomici (cfr. Negroponte), nel secondo no. Solo il proprio corpo. In un'interessante quanto improbabile inversione dei ruoli, interfacciandosi a quel che resta del network nel Potential Space si potranno scaricare mosse d'arti marziali dal mondo reale per far fronte alle insidie digitali in combattimenti corpo a corpo.

Takara, action figure, "ragazze fiche". **Cool Girl** puzza di scarto videoludico lontano un miglio, ma esiste un particolare del progetto Konami che invita a concedergli il beneficio del dubbio: è sviluppato da KCEJ (**MGS2**, **ZOE**). E poi. Quel radar nella parte in basso a destra dello schermo; quella finestra per le comunicazioni in basso a sinistra; quel modo di presentarsi agli angoli delle pareti spalle al muro. Indizi rivelatori? L'interesse cresce. Lo terremo d'occhio.



X-Men: Wolverine's Revenge

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Activision** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **Primavera 2003**

Dopo Spider-Man, sarà il più popolare mutante degli X-Men il protagonista del prossimo action game in terza persona di casa Activision. In arrivo su tutti e tre i principali formati nella primavera del 2003, **X-Men: Wolverine's Revenge** pone il giocatore ai comandi di un Wolverine con due giorni di vita. Una bomba virale annidata nel corpo dell'eroe gli concede solo 48 ore per recuperare l'antidoto custodito nel sorvegliatissimo Dipartimento H, il laboratorio canadese presso il quale il suo scheletro è stato rivestito di solido adamantio. Il Wolverine digitale godrà di tutte le caratteristiche della sua controparte in china, vale a dire potenza e resistenza sovrumane, sensi acutissimi, un sistema di autorigenerazione delle ferite ed, ovviamente, i suoi letali artigli retrattili.

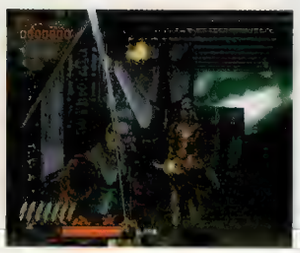
A giudicare dai talenti che stanno prendendo parte allo sviluppo di **X-Men: Wolverine's Revenge**, è evidente la volontà di Activision di rendere omaggio al personaggio Marvel nel migliore dei modi. Vi sia sufficiente sapere che la sceneggiatura del gioco è opera di Larry Hama (scrittore per DC e Marvel nonché creatore dei *G.I.Joe*), mentre il cast di doppiatori comprende Mark "Skywalker" Hamil (ormai un veterano considerati i suoi esordi con **Wing Commander**) e Patrick "Capitano Picard" Stewart (nel prevedibile ruolo del Professor Xavier).

Malgrado la distanza che ci separa dalla release del gioco, le prime immagini rilasciate dalla softco americana denunciano una stato di sviluppo sorprendentemente maturo (o forse sarebbe il caso di dire "sospettosamente") sfoggiando una grafica molto accattivante e modelli poligonali massicci e particolareggiati. Resta ovviamente da valutare in che modo il team di sviluppo saprà applicare le caratteristiche del mutante Marvel sul piano ludico, ma le premesse suggeriscono ottimismo.

Ninja Assault

Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Namco** Sviluppatore: **Interno** Supporto: **N/A** Uscita: **Settembre (JPN)**

Ciò che accomuna questo nuovo **Ninja Assault** all'ultimo sparatutto con light gun di Namco per PlayStation2, al secolo **Vampire Night**, è l'origine: entrambi provengono dall'ambiente coin-op. Ciò che invece li distingue è l'hardware di provenienza. Il primo gira su scheda Naomi (ed è stato lanciato in Giappone nel più deprimente dei silenzi ben due anni fa). Il secondo su System246. Per il resto la proposta ludica sembra essere pressoché identica. A dispetto dell'ambientazione (Giappone, samurai, ninja), la decimazione dei nemici che inondano lo schermo avviene tramite canonica light-gun da 8 colpi per caricatore. L'esercito avversario attacca dalla distanza con armi da lancio come frecce e shuriken, e da vicino con katane ed altri oggetti contundenti. Alcuni avversari si presentano in coppia saltellando e rimbalzando entro i quattro lati dello schermo come da tradizione. Insomma, rispetto alle recenti produzioni di Namco/Sega, **Ninja Assault** non sembra proporre niente di nuovo al di là di uno scenario differente. Perché parlarne in questa sede allora? Da un lato perché è in arrivo su PlayStation2 a settembre e siamo obbligati a prenderne atto; dall'altro perché fa sempre piacere sapere che la GunCon2 ha ancora ragione di esistere.



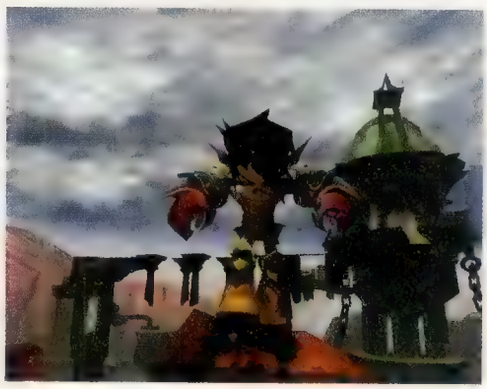
Vexx

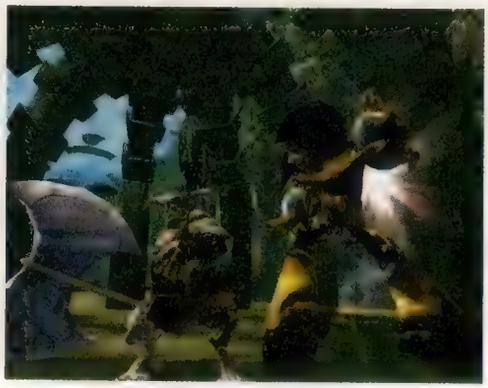
Sistema: **PlayStation2** Produttore: **Acclaim** Sviluppatore: **Acclaim Studios Austin** Supporto: **N/A** Uscita: **Fine anno**

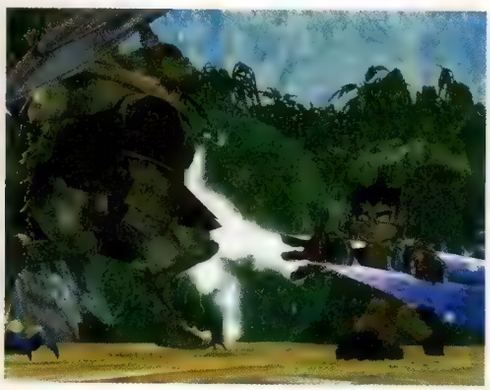
Sebbene tecnicamente eccellente e strutturalmente adeguato, **Jak & Daxter** difficilmente è il risultato di un approccio innovativo al genere di appartenenza. L'intenzione del team di sviluppo era probabilmente inaugurare una serie destinata ad evolversi e rivoluzionarsi nel tempo, partendo però dal minimo comune denominatore concettuale. Il secondo progetto in sviluppo presso Acclaim Austin assieme a **Turok Evolution** (entrambi useranno la stessa tecnologia) vuole invece osare di più. Sparsi nei 18 livelli di **Vexx**, ambientati in villaggi, caverne, deserti, città sottomarine, vulcani e quant'altro, coabitano dinamiche di gioco tradizionali ed intriganti invenzioni ludiche. In uno dei livelli si saltella fra enormi strumenti musicali e spartiti accendendo al proprio passaggio porzioni del background musicale (un po' come in **Frequency**). In un altro, l'esame di un dipinto trasporta al suo interno trasformano il protagonista poligonale nel sua versione bidimensionale dando vita ad una mini sequenza platform dal sapore retrò. Un altro stage ambientato in un castello gigante abitato (appunto) da giganti, propone componenti d'arredo prevedibilmente mastodontici. Uno degli obiettivi di questa sezione è accendere il televisore, la console che vi è collegata, raggiungere la sommità del divano su cui poggia il controller facendo attenzione al cane gigante che perlustra il soggiorno, e giocare ad un clone di **Breakout**.

Un modello di fisica comportamentale che si preannuncia incredibilmente realistico promette di elevare a potenza la credibilità degli ambienti di gioco. Nell'enorme magione di cui sopra, l'attraversamento del tavolo da pranzo darà modo di picchiare su bicchieri, bottiglie o contenitori del sale per apprezzarne le credibili reazioni e farli eventualmente cadere. Saltate ripetutamente sulla punta di un cucchiaio e lo vedrete ribaltarsi. Come in **J&D**, inoltre, gli ambienti di **Vexx** saranno sottoposti alle alterazioni cromatiche innescate dal ciclo notte/giorno, ma a differenza del platform di Naughty Dog, la notte inciderà sul comportamento degli avversari aumentandone l'aggressività.

Dal punto di vista grafico non sembra mancare nulla. Sebbene le varie versioni del gioco differiranno esteticamente per accomodare le specifiche caratteristiche dei sistemi su cui girano, effetti particellari, environment mapping, ombreggiature dinamiche e quant'altro vi venga in mente troveranno posto "di default" all'interno dell'offerta visiva proposta dal team di sviluppo. Sembra massiccio. Maggiori informazioni di ritorno dall'E3.







ALICE,
MISS ADSL DELL'ANNO.

VELOCE IN INTERNET, VELOCE A CASA TUA.

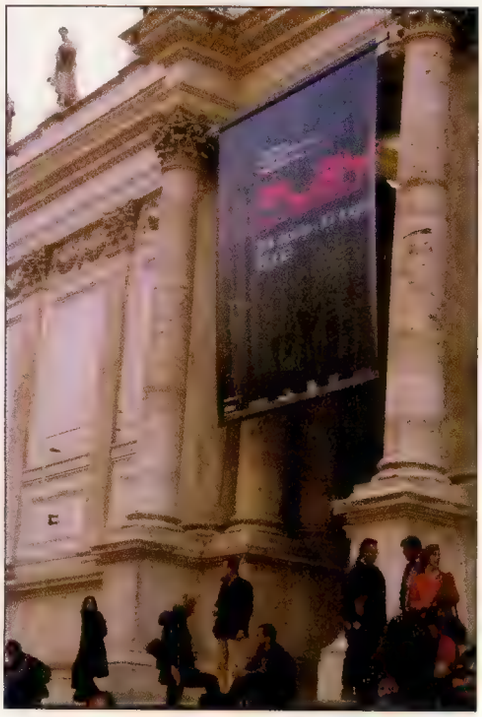
Mai formula è stata così magica. Basta una parola, anzi un nome per sfrecciare su Internet veloce fino a 256 kbit/s. Alice, Flat o 20 ore, arriva a casa tua in pochi giorni ed è attiva subito dopo l'installazione, anche con l'aiuto di un tecnico o con il cd autoinstallante. Che aspetti? Per saperne di più e verificare se la tua città è coperta dal servizio chiama il 187, clicca su www.187.it o vieni in un negozio Punto 187. ALICE, INTERNET DELLE MERAVIGLIE.

Chiama il 187 o vieni nei negozi Punto 187.

www.187.it

TELECOM ITALIA

PLAY Il mondo dei videogiochi



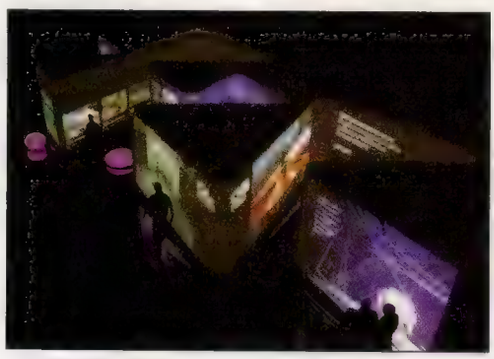
"Aprite le finestre al nuovo sole. È primavera, è primavera..."
da *Aprite le finestre*, Panzuti/Perotti

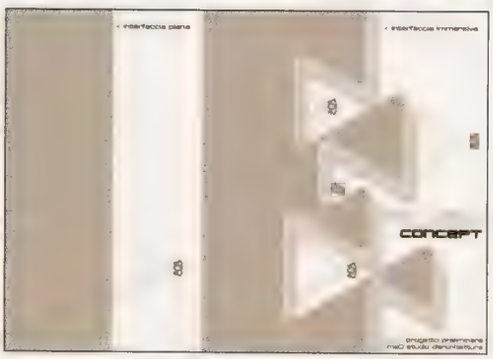
Aprite le finestre al nuovo medium. È il 2002. Il videogioco avanza sull'establishment culturale, con il suo esercito di nerd e di pseudo-intellettuali, e, più che le finestre, si aprono i musei. Chissà cosa ne avrebbero pensato i futuristi. Resta il fatto che **PLAY. Il mondo dei videogiochi**, la più grande mostra sui videogiochi mai allestita in Europa, continua ad offrire i suoi 900 metri lineari di parete espositiva su fiero territorio italiano. Le coordinate. Città: Roma. Sede: Palazzo delle Esposizioni. Periodo: dal 24 aprile al 10 luglio 2002. Come dire: la carta stampata soffre di endemici ritardi, ma la mostra è ancora in pieno svolgimento. Un messaggio per chiunque, nerd o pseudo-intellettuale, voglia perlustrare una mostra nel prossimo futuro. Ma andiamo avanti...

Giù, nel buio...

Discesi i gradini istituzionali che conducono ai sotterranei del Palazzo delle Esposizioni (buia e perfetta ambientazione per una mostra di VG) al visitatore torna subito alla mente il vecchio **Pong**. Difficile dire perché. Forse per arcani link mentali, forse per l'aria rarefatta, o forse per l'enorme telo nero 6x6 sul quale viene proiettata una gigapartita a **Pong**. Sì, forse per quello. Ed è come una dichiarazione d'intenti, quell'enorme campo da gioco, proprio a chiarire che quello che attende il visitatore dietro quel telo è un colossale viaggio nella memoria. **PLAY** non è una mostra da visitare in solitario. L'opera di Jaime D'Alessandro, giornalista di Repubblica, e Maria Grazia Tolomeo, curatore della sezione di Arte Contemporanea del Palazzo delle Esposizioni, è un percorso nella storia del videogioco da affrontare insieme ad adeguati compagni di nostalgia. La celebrazione dei primi anni di vita del videogioco, tra il '**Tennis for two**' di Higinbotham e lo **Spacewar!** di Russell, apre un percorso sui VG strutturato in fondamentale ordine cronologico, con divagazioni sparse sui rapporti tra videogioco e pubblicità, cinema, musica e varie & eventuali. Il visitatore viene accolto da pareti nere e da luci basse, in un simil-santuario moderno con un occhio allo stile ed uno alla funzionalità. Le foto ricordo di quegli anni campeggiano sulle pareti, accompagnando testi agevoli, ma mai superficiali, adatti ad accompagnare l'addestramento [dei visitatori estranei al medium] o il sorriso compiaciuto [dei veterani]. Le immagini dei videogiochi più importanti, ritagliate e religiosamente disposte, diventano opera staticopittorica. Proiettori strategicamente sistemati animano sezioni di parete come fossero schermi da 50 pollici, riproponendo in loop l'azione di gioco saggiamente registrata. **PLAY** è un'opera benpensata per coinvolgere il visitatore. Gli effetti sonori dei titoli "in esposizione dinamica" riempiono con discrezione i 1.300 mq di superficie espositiva, come si trattasse di un'irreale sala giochi con rispetto per l'istituzione. Tra i nostri piedi, in teche basse e circolari, trovano posto le console in esposizione, illuminate ad hoc e con targhette illustrative d'ordinanza, come mai avremmo immaginato (sperato?) di vederle. Impossibile capire quanto un Atari 2600 possa rendere in una cornice del genere. Il percorso creato da D'Alessandro e dai suoi collaboratori oscilla così continuamente tra il prevedibile e l'inaspettato, assecondando o meravigliando il visitatore. Alla panoramica sui titoli da sala giochi più storicheggianti segue una piccola collezione di carte prodotte da una neonata Nintendo (in origine, 1889, produttrice appunto di carte Hanafuda). Sulle pareti si alternano **Zaxxon** e **Pac-man**, **E.T.** e **Impossible Mission**. Quindi gli anni Commodore, **The Last Ninja** e **Monkey Island**, lo schianto del videogioco occidentale e l'imposizione dell'industria giapponese. Da quel momento **PLAY** diventa un percorso nella storia del Giappone che videogioca (e che regala il videogioco). Una collezione di console di tutto rispetto, da Nintendo a Sega, da NEC a SNK, passando anche per piccole rarità (un modello di PC-FX, per lanciarsi in una citazione casuale) e solo alcune falle (esempio per soli puristi-integralisti: l'assenza della Playdia). Monitor disposti strategicamente rimandano interviste sottotitolate a Miyamoto, Meier, Mizuguchi. Lo spot thirdplaciano di Lynch scorre a poca distanza in ricordo di un passaggio importante del rapporto videogioco-pubblicità-immagine-massa. In un angolo la sezione dedicata ai videogiochi hentai. Ancora oltre un modello di Lara Croft 1:1 contrapposto ad un massiccio Solid Snake in posa da guerra. Si pensa ad una piccola licenza in favore dell'approccio parcodeidivertimentico, ma poi, appena accanto, ci s'imbatte nella celebrazione di **Silent Hill**, punto nodale dell'evoluzione cinematografica del videogioco. In **PLAY** si scopre, non si fosse realizzato prima, quanti spunti può offrire il videogioco. Una parete tappezzata di pubblicità stampa che avevamo dimenticato, con vecchie pagine della rivista Videogiochi e di altre testate, si affianca a schermi dove scorrono spot oriental-occidentali impossibili da dimenticare (proprio perché verosimilmente mai visti prima). L'angolo delle console "sconfitte" sul mercato, con Jaguar, 3DO e Saturn, trascina il visitatore in qualche ricordo economicamente infausto, mentre sulle pareti adiacenti trovano posto filmati sulle procedure di motion capture o immagini-poster del fenomeno *Pokémon*. Arrivare alla sezione PC significa affrontare un bivio. Online & offline. Da **The Sims** a **Doom**, da **Grim Fandango** alla sezione sui videogiochi con ispirazione bellica, da **Return to Castle Wolfenstein** all'angolo dedicato ai mod ("varianti" di un videogioco, perlopiù opera di appassionati). Il videogioco non è solo console. Non siate integralisti. Ed è per questo che la sezione PC copre una discreta sezione di mostra. Ma oltre

*L'impossibilità di allestire postazioni di gioco con console/computer storici (per motivi logistici e di abuso delle apparecchiature) ha ristretto notevolmente le sezioni "interattive" della mostra. Al visitatore è data infatti la possibilità di cimentarsi solo con le console di nuova generazione o con le lussopostazioni di **GT3** fornite da Sony.*





Il concept architettonico della mostra, opera dello studio romano "maO", sfrutta con intelligenza lo spazio dell'allestimento. Il visitatore viene attratto da luci e suoni nelle piccole sezioni triangolari, per trovarsi avvolto da una parete espositiva che diventa micromondo, rappresentazione dei punti cardine di un periodo, di una console o di un argomento video o extraludico. Il senso d'immersione valorizza i colori vivi e gli effetti sonori delle "opere" in esposizione.

c'è ancora molto da raccontare. Un altro tuffo nella memoria con lo schieramento delle console portatili/palmari, tra un Coleco ed un Game&Watch. Una piccola sezione per accennare alle contaminazioni tra videogiochi, cinema e musica, tra schermi che rimandano a **REZ**, **Space Channel 5**, *Tron* o *Blade Runner*. E infine il presente. Che poi sarebbe il futuro. Con postazioni di gioco ad hoc per ogni console a 128bit, con DC, PS2, Xbox e GameCube in bella mostra nella mostra. Appunto. Ma l'hardcore gamer (sempre che esista, sia chiaro) sarà già soddisfatto di questo percorso nella memoria. Un po' per la gioia di rivedere vecchi amici, un po' per i ricordi che avrà condiviso con loro. E un po' perché, siamo sinceri, ascoltare i commenti di non addetti ai lavori in una mostra del genere, o addirittura evangelizzare qualche comitiva di inesperti, potrebbe essere uno dei momenti più esilaranti di una vita da videogiocatore. E una cosa del genere non capita spesso…

Su, alla luce…

D'Alessandro sorride, ma un po' sospira. Interrogato da **Super Console** sulle assenze illustri da rimpiangere nella sua mostra, l'attenzione si sposta subito sulla mancanza di cabinati da sala. Nessuna traccia, nei 1.300 mq di **PLAY**, degli esponenti della Golden Age dei videogiochi. Nonostante esistesse la possibilità di reperire i sacri cassoni, le legittime richieste dei collezionisti di recintare i propri tesori e di proibirne il libero gioco hanno scoraggiato l'organizzazione. Vedere & non toccare, sarebbe stata la scelta obbligata. Forse maggiore sofferenza che ludogodimento. Per il resto poche falle per una mostra nella quale si scorge naturalmente passione e competenza. Un anno di lavoro, materiale in buona parte acquistato o di proprietà degli stessi curatori, una sacra opera di ricerca & organizzazione scontratasi con difficoltà di ogni tipo. Difficoltà tecniche (terrorizzante acquisire filmati da vecchie console), termodinamiche (impossibile tenere acceso un Atari 2600 per 14 ore consecutive per far giocare il pubblico), legali (altrettanto impossibile far giocare il pubblico con ROM ed emulatori) e storiche (triste rivolgersi alle softco per ottenere informazioni e scoprire che pochissime detengono un archivio storico). L'appassionato integralista sentirà forse la mancanza di altri 1.300 mq di esposizione, utili a saziare la quarantennale fame di ricordi, ma impossibile lamentarsi realmente di quantità o qualità del materiale scelto. Lo pseudo-intellettuale reclamerà forse qualche altro chilometro quadrato di testi su parete espositiva, ma l'equilibrio imposto al comparto didascalico da D'Alessandro & co. appare ragionevolmente bilanciato tra approfondimento e scorrevolezza. Per inoculars la sua dose di cultura del videogioco, d'altra parte, il visitatore potrà rivolgersi al catalogo ufficiale della mostra, recensito per completezza proprio su **R&B Cafe** di questo mese. Sì, è vero, amiamo i nostri lettori…

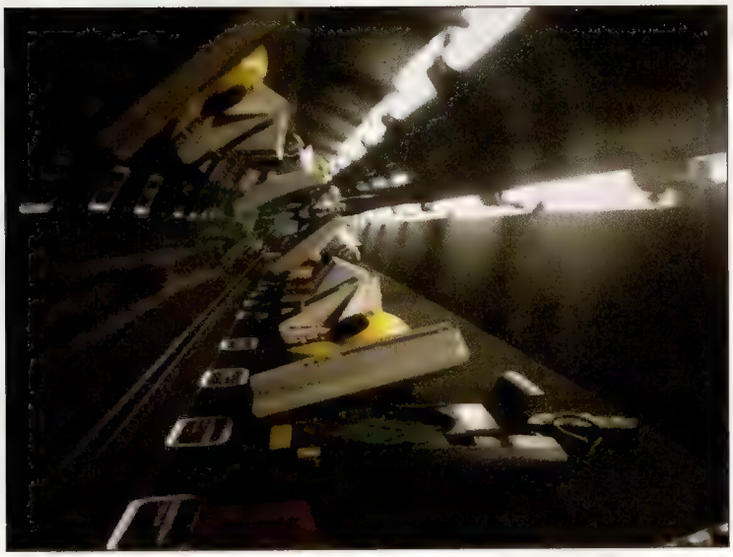
Ho visto la luce. Bottom line…

PLAY è un omaggio al videogioco. Visitare **PLAY** è un omaggio alla mostra. Applicate la proprietà transitiva, signori, e otterrete la spiegazione del perché il (n/v)ostro intervento al Palazzo delle Esposizioni è un atto dovuto. Ma ormai siamo fuori. Su via Nazionale. L'aria è meno rarefatta e pensiamo che magari, trovando altri compagni di nostalgia, potremmo anche tornare giù per quei gradini istituzionali. A presto. Al prossimo viaggio nella memoria…

Ivan Fulco

*Alcune cifre di **PLAY**: 40 console in esposizione, oltre 50 palmari/portatili, circa 300 videogiochi, 7,75 € di biglietto d'entrata, 25 € per il catalogo della mostra. Ulteriori informazioni sul sito del Palazzo delle Esposizioni (www.palaexpo.com).*

*L'immagine del videogioco diventa, per l'appassionato, opera pittorica, foto ricordo. **PLAY** è ricca di momenti evocativi per chiunque abbia vissuto in prima persona l'evoluzione del videogioco.*



BIT WORLD TEL.039/2720499

VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA CAVALLOTTI, 98 INFO@BITWORLD.IT

20052 – MONZA (MI) WWW.BITWORLD.IT

TEL./FAX 039/747171

IMPORTAZIONE DIRETTA DA GIAPPONE HONG KONG EUROPA USA

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

ARC THE LAD COLL. (USA)	TEL
BLOODY ROAR 2	35.00
CAPCOM GENERATION 1	TEL
CAPCOM GEN. 2	46
CAPITAN TSUBASA J	76.95
CHANGE GET A ROBOT	46.00
CHRONO CROSS	51
CLOCKTOWER 1	25.30
COSMO WARRIOR Z. CAP. HARLOCK	
DEVILMAN	71.00
DENSHA DE GO 1	46
DENSHA DE GO 2	61.46
DINO CRISIS 2 JAP	46
DRAGON BALL FINAL BOUT	46
DRAGON BALL Z LEG.	46
DRAGON BALL Z ULT. B.22	46
DRAGON QUEST 4	TEL
DRAGON WARRIOR VII USA	TEL
DRACULA X CHRONICLES	TEL
EINHANDER	35.60
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	TEL
FINAL FANT. CHRONICLES USA	71.00
FINAL FANTASY TACTICS USA	51
FISHERMAN BAIT	14.98
EVANGELION	46
GUNDAM PERFECT 1 YEAR	46.00
GUNDAM 0079	46
GUNDAM CHAR'S C. ATTACK.	46
GUNDAM 1.0	40.80
GUNDAM 2.0	40.80
GUNDAM G GENERATION ZERO	66.62
GUNDAM G GENERATION F	TEL
GUNDAM BATTLE MASTER 2	TEL
GUNDAM GHIREN'S GREED	66.62
SD GUNDAM GENERATION FIF	61.46
GUNNERS HEAVEN	39.00
HOKUTO NO KEN 2	71.79
J.L. PERFECT STRYKER 99	25.31
J.L. WINNING ELEVEN 2001	TEL
JUNA FINAL EDITION	20.14
YAMATO BATTLESHIP	TEL
YAMATO BATTLESHIP 2	TEL
LUNAR 2 ETERNAL BLUE	66.62
LUPIN 3° CONTE DI CAGL.	46
RAYSTORM	46
THREADS OF FATE	51
JEPPY X	66.60
KING OF FIGHTERS 96	46
KING OF FIGHTERS 97	56
KING OF FIGHTERS 98	61.50
KING OF FIGHTERS 99	35.50
MACROSS VFX 1	46.00
MACROSS FORTRESS	66.60

PLAYSTATION GIOCHI USA/JAP

BLOODY ROAR 2	35.00
GUNNERS HEAVEN	39.00
MACROSS VFX 2	66.60
MARVEL S.HEROSVSSTREET TFL.	35.30
METAL SLUG	56.30
METAL SLUG X	51
OSHIGAMI USA	TEL
PERSONA 2	TEL
POCKET JIMAN	35.70
RAGE RACER	39.00
ROCKMAN X 6	71.80
RAY CRISIS	66.60
RANMA 1/2	76.95
ROCKMAN X 5	TEL
S.ROBOT WAR F	56.30
S.ROBOT WAR F FINAL	66.60
S.ROBOT WAR COMPLETE BOX	61.46
S.ROBOT TAISEN ALPHA	TEL
S. ROBOT WAR ALPHA GAIDEN	TEL
STRIDER 1&2	TEL
TALES OF DESTINY 2 USA	71.80
TIME BOKAN GO GO GO	TEL
TOBAL 2	46
VALKYRIE PROFILE	TEL

SPECIAL PACK CON OROLOGIO E CARDS

CD musicali: consulta il nostro magazine sul sito per i tantissimi titoli in JAP & CD car

USATI: OVERBLOOD2 E15/WILDA ARMS 2 E15/LEGEND OF WATER E15/SAGA FRONTIER E30/EXCITING BASS2 E15/ GOLF M.2000 E15/ BASS LANDING E15/W.ELEV.3 E15/W.EL EVEN 4 E30/J.L.W.ELEV.2000 2°E25/F1'98 E16/F1'99 E18

CD MUSICALI:

CAVALIERI DELLO ZODIACO 5CD	59.40
CAVALIERI ZODIACO CD SINGOLI	15.50
DRAGON BALL Z	15.50
SAILOR MOON	15.50
RANMA 1/2	15.50
MACROSS	15.50
CITY HUNTER	15.50
MAISON IKKOKU	15.50
FINAL FANTASY 7	15.50
FINAL FANTASY 8	15.50
FINAL FANTASY 8 4CD	56.30
FINAL FANTASY 9 4 CD	56.30
FINAL FANTASY X 4 CD	56.30
DRACULA X	15.50
HOKUTO NO KEN	15.50

PLAYSTATION 2

GIOCHI JAP

PLAYSTATION 2 JAP+TRASF.	EURO 399
PLAYSTATION 2 UNIVERSALE	TEL
ACE COMBAT 4	82.00
ALPINE RACER 3	TEL
ARMORED CORE 3	TEL
DEVILMAN CRY	77.00
DENSHA DE GO SHINKANSEN	82.00
DYNASTY WARRIOR 3	77.00
GRAN TURISMO 3 CONCEPT	51.00
FINAL FANTASY X INTERNATIONAL	
FINAL FANTASY XI	TEL
GALERIANS	TEL
GRANDIA EXTREME	89.90
GUILTY GEAR X	82.00
GUN SURVIVOR 2 BIO HAZ. C. VERONI	
JACK & DE DACKSTER	72.00
JET DE GO 3	TEL
JET SET RADIO FUTURE	TEL
ICO	76.95
DEAD OR ALIVE 2 HARDCORE	71.80
LE MANS 24 HOURS SEGA	TEL
KLONOA 2	71.80
TIME CRISIS W/GUNCON 2	123.50
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBER	
MOBILE SUITE GUNDAM	82.00
REAL ROBOT REGIMENT	82.00
SILENT HILL 2	82.00
SKY GUNNER	77.00
ONIMUSHA	59.00
ONIMUSHA 2	TEL
PSYVARIAR	TEL
M.S.GUNDAM ZEON DX	82.00
MAXIMO	72.00
MOTO GP 2	72.00
SMASH COURT TENNIS	82.00
SPACE CHANNEL 5 PARTE 2°	TEL
STATE OF EMERGENCY	TEL
STUNT GP	TEL
S.ROBOT WAR IMPACT	TEL
TEKKEN 4	TEL
VIRTUA FIGHTER 4	77.00
ZEONIC FRONT GUNDAM 0079	82.10
ZERO	82.10
WINNING ELEVEN 5 FINAL ED.	82.10
VAMPIRE NIGHT	72.00
WILD ARMS 3	89.90
WINNING ELEVEN 6	TEL
XENOSAGA EPISODIO 1	TEL

ACCESSORI:

VGA BOX	71.80
MEMORY 8MG	40.80
JOY PAD	35.70
REGION X	35.50
MODEM	TEL

GALL. BIOHAZARDJAP

BIO HAZARD 1	46
BIO HAZARD DIR. CUT	56.30
BIO HAZARD DIR. CUT D.SHOCK	59.30
BIO HAZARD 2	61.50
BIO HAZARD 2 D. SHOCK VERS.	61.50
BIO HAZARD 3 D.SCHOCK	66.50

ACCESSORI E CONSOLE PS1: JOYPAD COMPATIBILE 5.10 MEMORY CARD 15B 5.10

MEMORY CARD 128B	13.94
MULTITAP	28.14
POCKET STATION	51.10
CAVO SCART RGB	7.75
TAPPETO PER DANCING GAME	25.30
CONVERTITORE ACTIONREPLY US/JAP ED ALTRI SU PLAY PAL	15.50
CONVERT. USA/JAP/PAL PER PS ONE E 39.90	27.52
MEMORY CARD 360B	20.14
PAD DUAL SCHOCK	14.98
PRESA ANTENNA GIOCHI USA/JAP	20.14
VOLANTE+PEDALIERA CON VIBR	30.40

Il videogioco come testo incompleto

a cura di brunofraschini

Che cos'è un videogioco prima di essere giocato? Che cosa sono **Tomb Raider**, **Gran Turismo**, **Metal Gear Solid** o **Pro Evolution Soccer** prima che un giocatore si metta ad interagire con i mondi contenuti in questi programmi. La risposta è tanto semplice quanto ricca di interessanti implicazioni: ciascuno di questi programmi è costituito da un'insieme di possibilità.

Il videogame porta alle estreme conseguenze una delle caratteristiche fondamentali di qualsiasi categoria di testo. Il mondo contenuto in un testo non esiste realmente finché non è interpretato da un lettore. Ovviamente esistono fisicamente le pagine del libro, la luce del proiettore compone immagini sullo schermo cinematografico, le casse dello stereo fanno vibrare l'aria durante la riproduzione di un brano musicale, ma in ogni caso, questi accadimenti fisici iniziano a significare qualcosa solo in presenza di un lettore, di uno spettatore o di ascoltatore. Il senso di un testo, il mondo rinchiuso dentro di esso, può esistere solo in presenza di un lettore dotato di precise competenze. Per comprendere in modo corretto la realtà descritta da un'opera, il lettore deve conoscere la lingua in cui è scritta (competenza linguistica) e possedere alcune informazioni che il testo dà per scontate (competenza enciclopedica).
Un libro, un film o un brano musicale sono, in realtà, un insieme di possibili interpretazioni legate da alcuni elementi in comune, forniti dal testo, che non possono essere ignorati. Ogni lettore può estrarne un mondo leggermente diverso e più un testo è ambiguo, più le interpretazioni che esso può generare possono essere differenti. Il videogioco si differenzia dai testi tradizionali per un elemento fondamentale: l'interattività. Un libro o un film, in effetti, non sono altro che dei monologhi: senza qualcuno che legga (o che stia a guardare o ad ascoltare) i mondi in essi racchiusi non potrebbero esistere. Il ruolo del pubblico, se si esclude il processo di interpretazione, è sostanzialmente passivo. Il videogame, al contrario, assomiglia ad un dialogo. Il testo procede in base alle "risposte" fornite dallo spettatore che non solo deve interpretare, ma costruire gli eventi che sta osservando e ascoltando. Con i videogiochi di ultima generazione il ruolo attivo dello spettatore si sta evolvendo: il giocatore sta diventando regista del testo audiovisivo in cui è anche attore e spettatore.

Prima di addentrarci nell'analisi di alcuni esempi significativi di questa tendenza occorre precisare il significato di alcuni concetti molto utili nell'analisi testuale. Umberto Eco (1979) definisce *Autore Modello* la strategia testuale iscritta nel testo per distinguerlo dall'*Autore Empirico* (chi materialmente ha ideato il testo). In un videogioco, ad esempio, esistono molti *Autori Impliciti* (sceneggiatori, grafici, game designer ecc.) ma un solo *Autore Modello* (una sola strategia testuale che "vuole" suscitare nel giocatore una cerata emozione, comunicargli un'idea, descrivere un mondo). Alla figura di *Autore Modello* corrisponde specularmente quella di *Lettore Modello* anch'essa distinta da quella di *Lettore Empirico*. Il *Lettore Modello* è, in pratica, il destinatario ideale del testo; colui che possiede le competenze linguistiche ed enciclopediche necessarie per interpretare il testo secondo le intenzione dell'*Autore Modello*.
Massimo Maietti evidenzia la difficoltà di individuazione di queste due categorie nell'analisi del videogioco e risolve il problema scindendo l'*Autore Modello* in due ruoli: *"il Creatore Modello (che è un ruolo assegnato dal testo, ma che superficialmente si può ricondurre all'insieme delle competenze dell'autore dell'ipertesto) e Il Giocatore Modello (che avrebbe come referente ideale il fruitore)."*[1]

Questa sofisticazione della terminologia di Eco è necessaria in quanto il videogiocatore, per il suo ruolo fortemente attivo, non può essere considerato un lettore nel senso tradizionale del termine. Egli infatti partecipa in modo decisivo alla costruzione del testo, condiziona l'evolversi della trama (se il videogioco è di tipo narrativo), influenza profondamente gli eventi all'interno della simulazione e ora, in alcuni videogiochi contemporanei, ha un controllo parziale della messa in discorso degli eventi narrati. E' quindi lecito considerarlo un tipo di autore particolare il cui ruolo è quello di far emergere un percorso dalla rete di possibilità prodotta dal *Creatore Modello*.
Riassumendo, per analizzare il videogioco è utile individuare:

A. Un *Creatore Modello*, il cui ruolo è soprattutto quello di definire lo spazio logico sotteso al videogioco, egli stabilisce cosa può fare il giocatore durante la partita.

B. Un *Giocatore Modello*, il cui ruolo è quello di fare emergere una sequenza ordinata di eventi dall'insieme di possibilità contenute nel software ludico.

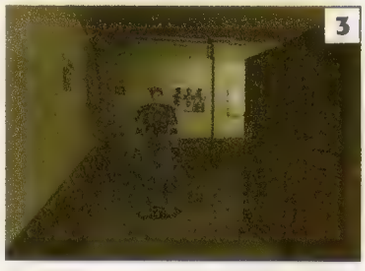
C. Un *Lettore Modello*, che assiste passivamente allo svolgersi della partita e non assume un ruolo interattivo con il testo.

Il Videogiocatore Attore

Fin dalla preistoria videoludica, la possibilità di assumere il controllo di un personaggio durante la narrazione di una storia è sempre stata l'elemento cardine da cui scaturiva l'irresistibile fascino del videogame. Il videogioco è un testo audiovisivo in cui lo spettatore (o meglio il giocatore) possiede la responsabilità delle azioni di almeno uno dei personaggi. In questo senso il giocatore è attore nella storia narrata e, come tale, è responsabile del risultato finale del testo. Non stiamo parlando esclusivamente dell'avanzamento della trama in un videogioco narrativo o dell'esito di una gara in una simulazione sportiva. Il videogiocatore può recitare la stessa parte in modi differenti. Persino in un gioco primitivo come **Pong** esiste questa possibilità anche se, dati i limiti tecnici del gioco, è estremamente atrofizzata. Nei videogiochi di ultima generazione la possibilità d'azione concessa al personaggio permette al giocatore di recitare nel modo che preferisce e realizzare il testo audiovisivo secondo il suo gusto personale. Pensiamo ad esempio a **Devil May Cry**; è il giocatore a scegliere lo stile di combattimento che ritiene coreograficamente più affascinate. Gli utenti più maturi e smaliziati non si accontentano di raggiungere un obiettivo, ma cercano di realizzare una scena esteticamente bella, emozionate, frenetica, comica ecc. Se lo scopo del giocatore fosse solo quello di raggiungere l'obbiettivo indicato dal gioco, non si spiegherebbero alcuni suoi comportamenti irrazionali e tuttavia molto comuni. Tornando a **Devil May Cry**, perché utilizzare ancora le pistole quando si possiedono armi più potenti? Perché passeggiare tranquillamente nei giardini di **Ico** invece di correre in modo frenetico da una stanza all'altra? E soprattutto perché prendersi gioco delle guardie di **Metal Gear Solid 2** in modi così complicati e rischiosi quando è possibile eluderle con strategie molto più semplici? La risposta è ovvia. Il giocatore, nel suo ruolo di coautore del testo, sta recitando secondo il suo gusto e costruendo un testo di cui egli stesso è il destinatario ideale. Produce ciò che vuole vedere. Il *Giocatore Empirico* collabora con il *Creatore Modello* per realizzare un testo pensato per soddisfare un preciso *Lettore Modello*, che può essere costituito non solo dal *Giocatore Empirico* stesso, ma anche dal pubblico non giocante che sta semplicemente osservando la performance ludica. Un autore particolarmente consapevole di questa dinamica può concedere al giocatore la possibilità di trasformare radicalmente l'intera atmosfera di un videogioco. In **Metal Gear Solid 2**, ad esempio, il registro narrativo tende ad essere piuttosto epico, tuttavia il giocatore può

1

2


3

4

5

6

Testo	Autore Modello	Lettore Modello
Ipertesto	Creatore Modello+Giocatore Modello	Lettore Modello

Massimo Maietti, *I videogiochi come ipertesti sincretici*, Tesina di teorie e tecniche della comunicazione di massa, corso tenuto dal Prof. Roberto Grandi, Università degli Studi di Bologna, Facoltà di Lettere e Filosofia, Corso di Laurea in Scienze della Comunicazione, 1999

distruggere completamente tale atmosfera andando a cercare tutte le battute comiche all'interno del testo. In una imminente analisi completa del capolavoro di Kojima, che sarà pubblicata in futuro sulle pagine di **Super Console**, analizzeremo in modo più approfondito le motivazioni e le implicazioni di una tale scelta dell'autore. Per ora ci basta sottolineare che l'*Autore Modello* suggerisce al giocatore di realizzare un testo piuttosto comico ma che poi, in ultima analisi, è il *Giocatore Empirico* che decide se estrarre da **Metal Gear Solid 2** un racconto epico o demenziale.

Il Videogiocatore Regista

Con la nascita dei videogiochi cinematografici il ruolo attivo del videogiocatore si è ulteriormente evoluto. L'utente di videogame è sempre stato attore nei testi audiovisivi di cui, contemporaneamente, era spettatore, ma ora, lentamente, sta diventando anche co-regista. Finché la messa in discorso degli eventi narrati dal testo era particolarmente semplice non era possibile parlare seriamente di una regia nei videogiochi. L'azione in **Pac Man** (Namco, 1980) era "ripresa" da una telecamera fissa che inquadrava tutta l'area di gioco. Niente zoomate, niente movimenti di macchina, nessun montaggio. L'introduzione dello scrolling, utilizzato per la prima volta in **Defender** (1980, Eugene Jarvis) rappresentò la prima carrellata nella storia dei videogame. Da allora il videogioco ha continuato a "rubare" elementi del linguaggio cinematografico. Oggi, dopo la rivoluzione della grafica tridimensionale e grazie all'attuale potenza di calcolo dell'hardware disponibile, è possibile realizzare videogiochi in cui viene simulata una telecamera virtuale che, utilizzando carrellate, zoomate, panoramiche, rotazioni e variazioni dell'angolo di ripresa, può parlare allo spettatore attraverso un linguaggio cinematografico. Il videogioco non si limita ad utilizzare i movimenti della macchina da presa, ma incomincia a considerare altri importanti elementi di questo linguaggio: la composizione del quadro (come gli elementi sono disposti all'interno dell'inquadratura), il montaggio, la scelta consapevole di campi e piani (primo piano, piano americano, campo totale ecc.). L'utilizzo del linguaggio cinematografico all'interno di un testo fortemente interattivo come il videogioco conduce inevitabilmente verso interessanti implicazioni: la regia del testo audiovisivo che riprende la performance ludica è il risultato della collaborazione dell'*Autore Modello* e del *Giocatore Empirico*.

Analizziamo come il linguaggio cinematografico sia utilizzato in una sequenza particolarmente riuscita di **Resident Evil 2**: la prima apparizione del Licker. Come tutti sanno, il gioco è rappresentato in terza persona: numerose telecamere fisse "riprendono" l'azione del protagonista. Non esistono movimenti di macchina, ma vengono utilizzati in modo estremamente efficace le variazioni dell'angolo di ripresa e i vari tipi di inquadratura. La sequenza che vogliamo analizzare inizia nella sala d'aspetto della stazione di Polizia di Raccoon City. Per facilitare la descrizione della sequenza, associamo ad ogni inquadratura un "telecamera" (es. inquadratura 1 = "telecamera 1", inquadratura 2 = "telecamera 2" ecc.). Vedremo come Shinji Mikami ha utilizzato alcune strategie testuali tipiche del cinema horror per creare un forte effetto di suspance.

Inquadratura 1: campo medio. La "macchina da presa" è rivolta verso l'ingresso da cui è entrato il personaggio. Gran parte della stanza è chiaramente visibile, si tratta della sala d'aspetto della stazione di polizia. Entrando in questa stanza la colonna sonora del gioco è cambiata radicalmente. Nella sala precedente una brano extradiegetico, cioè che non appartiene alla realtà rappresentata nel testo (i protagonisti della storia non sentono la musica che il giocatore sta ascoltando), contribuisce a costruire un'atmosfera di tensione. Ora, in questa stanza, sono presenti solo suoni diegetici, che appartengono cioè alla realtà rappresentata (il rumore dei passi del protagonista, lo scricchiolio delle porte ecc). In questa prima inquadratura l'autore del gioco incomincia ad utilizzare una elementare strategia cinematografica per creare tensione. Mikami ha scelto un'inquadratura che non mostra ciò che il personaggio sta osservando. In questo modo incomincia a crearsi uno scarto significativo tra ciò che il personaggio vede e quello che il giocatore sta osservando. Bisogna tenere ben presente che nel genere horror o thriller il senso di tensione è dato dalla consapevolezza che qualcosa che sta accadendo, ma non si è ancora realizzata. Il senso di terrore, invece, è generato dal mistero che circonda il pericolo a cui si va incontro. Finché il pericolo, mostro o assassino che sia, rimane sconosciuto, incute un timore più profondo ed inquietante. Fondamentale risulta quindi l'utilizzo consapevole del fuori campo (tutto ciò che non è inquadrato dalla telecamera) perché di esso lo spettatore possiede una rappresentazione piuttosto approssimativa.

Inquadratura 2: campo medio (quasi un controcampo). Quando il protagonista oltrepassa la "telecamera 1", l'inquadratura mostra l'altra metà della stanza. La "telecamera 2" non è posizionata esattamente nello stesso punto della "telecamera 1". Un separé, nasconde un angolo della stanza. La tensione creata dall'inquadratura precedente viene risolta mostrando che nella stanza non c'è nessun pericolo (a meno che non si nascondi dietro il separé).

Inquadratura 3: campo totale. La "telecamera 3" è posizionata nell'angolo nascosto dal separé e inquadra il protagonista che è "costretto" a dirigersi verso essa. Di nuovo la telecamera nasconde invece di mostrare e la tensione sale di nuovo.

Inquadratura 4: figura intera (controcampo). Il separé forma un breve corridoio. Sulla destra c'è una porta che permette di uscire dalla stanza, sulla parete in fondo c'è una finestra. Sulla finestra, all'esterno dell'edificio, passa per un breve attimo un essere mostruoso simile a una grossa lucertola. Il protagonista è "costretto" ad aprire la porta sulla destra per esplorare una nuova stanza. L'apparizione del mostro è troppo breve perché il giocatore possa riuscire a farsene un'immagine mentale soddisfacente. Anche se la sua presenza è confermata, il pericolo rimane sempre sconosciuto e di conseguenza inquietante. Nelle prime 4 inquadrature la colonna sonora è costituita esclusivamente da rumori diegetici prodotti dal protagonista; la stanza è completamente silenziosa.

Inquadratura 5: soggettiva. La porta si apre e la "telecamera" entra nella nuova stanza. Questa è una delle sequenze standard, non interattiva, che si ripetono continuamente nel videogioco ogni volta che si utilizza una scala, si apre una porta o un cancello. Durante tali sequenze, la console, carica i dati della stanza successiva. In tal modo i tempi "morti" causati dai frequenti caricamenti non spezzano eccessivamente il ritmo della narrazione, anzi, la sequenza in soggettiva della porta che si apre scricchiolando incrementa il pathos e la tensione della scena.

Inquadratura 6: figura intera. Questa è forse l'inquadratura più inquietante dell'intera sequenza poiché, nel momento in cui si presuppone l'apparizione del mostro, mostra esclusivamente la figura del protagonista, e non fornisce alcuna informazione riguardo all'ambiente in cui si sta svolgendo l'azione. La "telecamera 6" è posta all'esterno dell'edificio e inquadra l'eroe attraverso una finestra da una posizione rialzata. Il poliziotto è appena entrato in quello che sembra un corridoio e guarda l'interno della stanza che è totalmente precluso allo sguardo del giocatore. Lo scarto significativo che si crea tra ciò che lo spettatore vede e ciò che l'eroe sta osservando genera un fortissimo stato di tensione. Il rumore di un continuo gocciolio (probabile indizio della presenza del mostro) rompe il silenzio della stanza. L'angolo di ripresa della "telecamera 6" sottolinea l'impotenza del giocatore di fronte al suo ipotetico avversario (una ripresa dall'alto verso il basso associa un senso di debolezza al soggetto inquadrato) mentre il punto di vista esterno all'edificio suggerisce l'idea che l'inquadratura 6 potrebbe essere una soggettiva di una creatura posta fuori dalla stazione di polizia.

Inquadratura 7: campo totale. La "telecamera" inquadra il protagonista dall'alto ed è rivolta ancora verso la porta da cui è entrato. Dopo il culmine della precedente inquadratura Mikami allenta la tensione per rendere maggiormente efficace l'apparizione del Licker.

Inquadratura 8: mezzo campo lungo. La "telecamera" è indietreggiata di qualche metro e inquadra ancora la porta da cui il protagonista è entrato. Il corridoio è in disordine, c'è un tavolo ribaltato e dei fogli sono sparsi sul pavimento. La "telecamera" è tornata ad altezza uomo. Nuovi indizi inquietanti vengono comunicati al giocatore, ma la tensione continua a scendere man mano che l'inquadratura diventa sempre più ampia e la telecamera torna ad un angolo di ripresa più neutro (altezza uomo).

Sequenza **non interattiva**

Inquadratura 9: campo totale (controcampo). Quando l'eroe oltrepassa la "telecamera 8" viene mostrata la parte fuoricampo del corridoio. Il corridoio effettua una svolta di 90 gradi a destra. La tensione scende ulteriormente e l'angolo di ripresa (dal basso verso l'alto) "rassicura" il giocatore che il protagonista della scena non è poi così debole di fronte al suo sconosciuto avversario (soprattutto se ha appena recuperato il fucile a canne mozze).

Inquadratura 10: campo medio. La telecamera è indietreggiata nella nuova sezione del corridoio e riprende il protagonista da una posizione rialzata. Sul pavimento c'è il cadavere decapitato di un poliziotto. La breve illusione di potenza è subito schiacciata da questa inquadratura dall'alto che mostra indizi inequivocabili sulla presenza e sull'aggressività del mostro.

Inquadratura 11 (facoltativa): dettaglio. Se il protagonista esamina un interruttore posto sulla parete scopre che il meccanismo non funziona poiché il cavo è stato tranciato.

Inquadratura 12: mezzo campo lungo. La "telecamera", sempre rivolta verso il protagonista è indietreggiata nel corridoio e riprende la scena da un punto di vista leggermente ribassato. In primo piano, sul pavimento, c'è una pozza di sangue, e sulla destra è possibile osservare una finestra rotta che dà sull'esterno dell'edificio. Il sangue che gocciola, la pozzanghera e la finestra rotta sono ulteriori indizi della presenza del mostro; si crea di nuovo uno scarto tra la visione del giocatore e lo sguardo del protagonista. Lo spettatore vede l'eroe, il protagonista, che guarda verso la telecamera, potrebbe vedere il mostro, che Mikami lascia ancora fuori campo. Il giocatore è "costretto" a far avanzare il protagonista verso la macchia di sangue finche il gioco non viene interrotto da una breve sequenza non interattiva.

Sequenza non interattiva: rapido alternarsi di campo e controcampo del volto dell'eroe (in primo piano) e della testa del mostro (primissimo piano). L'eroe vede il mostro appeso al soffitto come una lucertola. Un brevissimo rallenty evidenzia la mostruosità della creatura, i movimenti della lunga lingua e delle fauci. La creatura cade dal soffitto e incomincia il combattimento tra eroe e antagonista che viene "ripreso" dalla "telecamera 12".

Risulta evidente che nella scena appena descritta, la tensione è creata soprattutto da un utilizzo intelligente del fuori campo. Lo spettatore, attraverso la presenza di alcuni indizi sonori e grafici, è avvertito della presenza del mostro, ma l'autore mantiene costantemente il pericolo al di fuori del campo visivo del giocatore. Dopo che il mostro si è rivelato (è cioè entrato nell'inquadratura), la tensione della scena muta radicalmente e le successive apparizioni della creatura non susciteranno più nel giocatore la stessa suspance. È interessante sottolineare che la sequenza appena analizzata non si limita ad utilizzare il linguaggio cinematografico ma lo reinterpreta per creare qualcosa di nuovo. L'interattività offerta dal videogioco trasforma quella che sarebbe potuta essere una efficace sequenza di un film horror in qualcosa di radicalmente diverso. Nel flusso inarrestabile di una sequenza cinematografica le singole inquadrature possiedono una durata stabilita una volta per tutte dal regista in fase di montaggio. In **Resident Evil 2**, invece, il giocatore controlla indirettamente il ritmo del montaggio e la durata di ogni singola inquadratura. Muovendo il protagonista all'interno dell'area di gioco, è indirettamente il solo responsabile del cambiamento di inquadratura. E' evidente che il giocatore assume pienamente il ruolo di coautore della messa in discorso della scena rappresentata: egli può, a suo piacimento, dilatare i tempi, soffermarsi su un inquadratura o, se lo preferisce, effettuare un montaggio serrato. La regia finale della scena è il risultato della collaborazione dell'*Autore Modello*, che ha scelto dove e come posizionare le telecamere, e del *Giocatore Empirico*, da cui dipende il ritmo del montaggio.

In altri titoli *Autore Modello* e *Giocatore Empirico* collaborano in modo differente e ancora più affascinate. **Ico**, il capolavoro di Fumito Ueda, permette al giocatore di effettuare movimenti di macchina molto complessi e realizzare riprese e inquadrature particolarmente artistiche. In questo caso l'*Autore Modello* gestisce esclusivamente la posizione della telecamera nell'ambiente tridimensionale e suggerisce un'inquadratura ideale. In qualsiasi momento il *Giocatore Empirico* può effettuare panoramiche e zoomate in ogni direzione. **Ico** dà all'utente una possibilità inedita. In qualsiasi altro videogame la telecamera riprende costantemente il personaggio comandato dal giocatore. Nell'opera di Ueda, il giocatore può decidere di esplorare con lo sguardo ciò che vuole, relegando nel fuori campo il simulacro dell'utente. Durante questa operazione l'utente non abbandona il controllo del personaggio. È possibile muovere Ico anche quando il piccolo eroe non è inquadrato e, dato che la telecamera virtuale si muove nell'ambiente tridimensionale in base agli spostamenti del bambino, con un po' di pratica è possibile effettuare delle riprese molto suggestive. Pensiamo ad esempio alla sequenza iniziale, in cui Ico risale lungo l'enorme scalinata della torre in cui è imprigionata Yorda. Se non si interviene in nessun modo sull'inquadratura, la telecamera riprende il ragazzo lateralmente salendo

insieme a lui e rimanendo al centro della stanza. Se il giocatore lo preferisce può inquadrare il pavimento della stanza e, muovendo Ico che si trova fuori campo, effettuare una ripresa particolarmente suggestiva che si allontana dal pavimento ruotando su se stessa e generando un interessante ed efficace senso di vertigine. In tutto il gioco è possibile scoprire inquadrature suggestive e realizzare movimenti di macchina coreografici. C'è una scala molto alta vicino al riflettore a est del castello. Provate a scendere da questa scala guardando verso il basso. La telecamera è posta sopra il cortile principale del maniero e si abbasserà con una deliziosa ripresa a volo d'uccello. Anche le sequenze non interattive di **Ico** concedono una certa libertà di regia al giocatore. Abbattendo la struttura pericolante nella zona della torre d'acqua l'inquadratura suggerita dal regista durante la breve sequenza non interattiva che descrive il crollo lascia fuori campo la parte superiore della struttura. Durante la visione della scena il giocatore può spostare l'inquadratura e includere nel suo campo visivo ciò che prima era escluso osservando dove va a finire il serbatoio in cima all'impalcatura (la possibilità di interazione nelle sequenze di intermezzo di **MGS2** è decisamente inferiore e permette solo di zoomare all'interno dell'immagine). A volte nelle sequenze non interattive è possibile ottenere degli effetti particolarmente raffinati come catturare un'espressione particolare di Yorda con un primissimo piano o sommare ad un carrellata in avanti una zoomata all'indietro (è possibile effettuare questa ripresa durante le lunga carrellata in avanti lungo uno dei due ponti del castello con cui viene ripresa l'apertura dell'edificio ad Est). In **Ico** il videogiocatore ha la possibilità di "filmare" la performance ludica in modo artistico: indugiare nella descrizione delle architetture del castello, sottolineare il senso di vertigine nei momenti in cui il protagonista rimane sospeso sopra un baratro, allentare la tensione soffermandosi su dettagli suggestivi (una colomba, il lento ondeggiare dei rami degli alberi mossi dal vento) o realizzare inquadrature

estremamente affascinanti (la figura di Yorda ripresa in controluce che si può ottenere nell'area della torre d'acqua è semplicemente splendida). Il videogiocatore non è solo attore, quindi, ma contemporaneamente regista del testo audiovisivo di cui è, allo stesso tempo, spettatore. A tal proposito non possiamo, infine, dimenticare i videogiochi in cui il giocatore, dopo essere stato autore durante la performance ludica, diventa regista totale nella modalità replay. Nello splendido **Driver** ad esempio, l'ambiente di gioco in cui si è svolta la performance ludica diventa un set per girare un breve cortometraggio. Il posizionamento delle telecamere, i movimenti di macchina e il montaggio dell'intera scena sono completamente sotto il controllo del giocatore regista.

Il linguaggio dei videogiochi sta evolvendo e con esso il ruolo del giocatore. La collaborazione tra l'ideatore di un videogame e l'utente si fa sempre più complessoa e affascinante. Dopo aver recitato decine di ruoli da eroe protagonista l'utente moderno scopre il piacere di assumere i panni dell'indifesa Yorda. Guidando la malinconica bambina non è possibile far altro che scappare eppure è divertente rifiutarsi di rispondere ai richiami di **Ico**, giocare con lui all'interno del castello o avvicinarsi alla telecamera per realizzare uno splendido primo piano. Dentro la struttura creata da autori di indubbio talento il giocatore recita, collabora alla messa in scena, riscrive una sceneggiatura. Siamo di fronte alla rivoluzione copernicana dell'universo testuale. La fine del monologo e l'inizio del dialogo.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KONAMI TYO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP**

World Soccer Winning Eleven 6

"Il portiere caduto alla difesa ultima vana, contro terra cela la faccia, a non veder l'amara luce.
Il compagno in ginocchio che l'induce, con parole e con mano, a rilevarsi, scopre pieni di lacrime i suoi occhi..."
da Goal, Umberto Saba

*La sezione allenamento si è arricchita di 6 prove in stile **Libero Grande** (+1 "riassuntiva" da sbloccare). Il giocatore è chiamato ad effettuare test di agilità tra i birilli, di precisione al cross e nei calci di punizione, di passaggio con l'analogico destro, oltre che prove basate sul possesso di palla, come un "torello" a 2 avversari. Ottenendo buoni punteggi è possibile sbloccare giocatori famosi da utilizzare poi nella Master League*

*Le richieste dei tifosi non sono state esaudite. **WE6** non vanta ancora l'instant replay. La fase post-goal può comunque contare su 3 replay, di cui 2 automatici e l'ultimo, come da tradizione PES, gestibile dal giocatore*

Tra le visuali disponibili è presente un'opzione per determinare il "pan", ovvero la rotazione di camera. In questo caso la telecamera, invece di seguire l'azione solo spostandosi lateralmente "su rotaia", rimane più vicina al centrocampo e ruota per seguire la palla. L'effetto finale è molto suggestivo

Quando, nel settembre del 1999, Konami Computer Entertainment Tokyo rilasciò su suolo giapponese il quarto episodio della serie di **Winning Eleven**, creando potente salivazione nel popolo scarpinodipendente, qualcuno subodorò immediatamente la possibilità di una rivoluzione. Ma non ci voleva un videogiocatore da tartufi. **WE4** rappresentò per il franchise il punto di evoluzione dopo il quale per un fedele sarebbe stato impossibile tornare indietro, l'inizio della reale interpretazione konamiana del calcio simulato. Trascorsero due anni, fino a giungere al marzo 2001, e **Winning Eleven 5** condusse per mano la serie su PS2, promettendo (come ogni sano episodio con numero intero) di ereditare e di revisionare, con rispetto per l'autorità, ma senza nessun timore reverenziale di fronte alle fasce di utenza stagnanti. Quando qualcuno subodorò l'introduzione di diverse innovazioni nell'impianto di gioco gli fu risposto che d'accordo, non ci voleva un videogiocatore da tartufi. Ma di fronte alle falle contenute nell'episodio (scarsa AI dei portieri o discutibile calibrazione dei filtranti, per citarne un paio) ci si rese conto che forse, su PS2, la serie non era ancora realmente approdata. E si cominciarono così ad attendere le consuete correzioni tipiche delle "versioni di mezzo". Da quei giorni, anche se non sembra, sono trascorsi 14 mesi...

Quasi due settimane fa c'era il sole qui fuori. E **Winning Eleven 6** è entrato nella stanza dalla quale vi scrivo con un carico ingombrante di promesse & interrogativi. Oggi, circa 15 giorni dopo, posso scrivere che il sesto episodio della serie rappresenta, con buona approssimazione, la naturale evoluzione del quarto episodio arricchito delle ragionate innovazioni del quinto episodio. In sintesi: un'opera massiccia. Ma forse, al di là dei tartufi, tutto questo era intuibile anche da molto prima. Da quando, appena aperta la confezione del gioco, nella stanza si era diffuso un odore potente di erba di campo di calcio. Sarà stato un segno. Chi lo sa. Ma ora ci chiamano dentro. Su, fatevi controllare i tacchetti...

[Studio approfondito dell'avversario]
L'arbitro Coelho fischia l'inizio della partita. Siamo al Santiago Bernabeu, di fronte a 90.000 spettatori (Italia – Germania Ovest / Spagna '82)

"Che sensazione di leggera follia sta colorando l'anima mia" cantava Battisti. E non sappiamo bene quanto si riferisse a **Winning Eleven**, ma il primo impatto con questo sesto episodio scatena in effetti nel giocatore una sensazione di diffusa vertigine. È la velocità di gioco il primo elemento a stordire. Abituato ai ritmi più dopopranzici di **PES**, il detentore del pad fatica a trovare punti di riferimento in un'azione di gioco inizialmente confusa, rutilante, difficile da padroneggiare qualora non si abbia ancora acquisito la "percezione superiore" tipica del giocatore di **Winning Eleven 6**. Ma è proseguendo nel gioco che ci si rende conto che è una sensazione che sfuma, tramutandosi in discreta razionalità con l'arrampicamento sistematico sulla curva di apprendimento. Seguendo con rispetto quest'ultima **WE6** si apre infatti al giocatore per quello che è: l'episodio con l'impianto di gioco più complesso, ma al tempo stesso non l'episodio più ostico della serie. Un equilibrio di calcolo ed intuito che, appena compreso, annullerà le paure di errato bilanciamento causate dalla velocità, lasciando l'utente a districarsi con le numerose possibilità offerte dal gioco (sul campo) e dall'extra-gioco (nei menu opzioni). Ma andiamo per gradi...

[Apologia del controllo]
Diego Armando Maradona conquista palla a centrocampo e s'invola verso l'area, scartando 4 giocatori più il portiere (Inghilterra – Argentina / Messico '86)

"In vino veritas, in controllo dribbling", sostenevano gli antichi. E che non si dica che il videogioco non ha rispetto per le tradizioni. La potenza superiore di **WE6** risiede di fatto nel preciso lavoro di affinamento dei controlli operato da Konami TYO. La velocità di gioco, invece di destabilizzare, trova un perfetto equilibrio grazie alla nuova vitalità inoculata nei giocatori, ora più reattivi e caffeinizzati, pronti allo scatto (fanno eccezione alcuni anticipi a giocatore fermo, ancora non totalmente eliminati) e alla risposta ai comandi (fanno eccezione i giocatori scarsi, ma questa è un'altra storia).La padronanza del mezzo (in questo caso il calciatore) è quanto di meglio la serie abbia offerto fino ad oggi. Il controllo sullo stretto non richiede più dosi massive di buona sorte, rispondendo invece alla precisione e alla destrezza del pollice sinistro. L'inerzia dei giocatori ricopre un ruolo fondamentale, da studiare e da approfondire qualora si vogliano tentare (ora verosimili) incursioni in solitario. Quella che in passato poteva essere una palla chiaramente persa diventa oggi un punto interrogativo, grazie ai tocchi continui e ragionati dei portatori di palla, abili nello sfruttare il millimetro buono di terreno o ad allungare verosimilmente (e fulmineamente) il piede per recuperi dell'ultimo istante. Non credete ai miracoli, ma appoggiare in extremis al compagno una palla stoppata male è ora sublime realtà, così come intercettare un passaggio superficiale che scorre (apparentemente) qualche centimetro fuori portata. Dribblare all'interno su tackle scivolato diventa con **WE6** un'occasione verosimile di spedire il difensore ad arare altre zone di terreno. Controllare un pallone spalle alla porta si trasforma in una rapida e sottile partita a scacchi, con il difensore che sa di non poter sbagliare lato dell'intervento, pena la torsione dell'avversario e l'apertura di uno spazio minaccioso per l'incursione. Il cambio di direzione con controllo suola-tacco, così come nel calcio reale, si trasforma così nello stru-

di ivanfulco

La finta eseguibile con la pressione in corsa di R2 + un direzione. La sua efficacia, ovviamente dipendente dall'abilità del portatore di palla, è stata ben bilanciata, così da non incoraggiarne l'abuso da parte degli esperti.

mento con cui mandare fuori tempo il Pasquale Bruno della situazione, permettendo, con una sola precisa astuzia, di recuperare le sorti di un'impostazione di gioco altrimenti da dimenticare. Ma non solo. La nuova possibilità di controllare il giocatore autonomamente R2, scardinandolo dai binari tipici delle corse automatiche verso il pallone, tramuta queste ultime in ciò che dovevano essere in principio: un servizio, non una coercizione. L'uso del tasto ● per il pressing dei giocatori non controllati trova inoltre un nuovo equilibrio (dopo l'eccessiva efficacia affidatagli nel quarto episodio), non costringendo i difensori a prodursi in inverosimili assedi, ma a tentare il contrasto con ragionata discrezione. Il sesto episodio inaugura così un nuovo percorso da parte del team Konami: mentre in passato l'impianto simulativo e la difficoltà di gioco erano sostenuti dall'irrigidimento dei controlli, ora i giocatori virtuali vengono affrancati dalle costrizioni del passato, guadagnando (o iniziando a guadagnare, in "chiave sequel") libertà di movimento, di controllo, di contrasto. Ventidue uomini liberi (in mutande) su un campo verde. Ma nulla a che fare con il Gay Pride…

[(C/D)olore & contrasto]
Zico mostra all'arbitro la maglia lacerata (Italia – Brasile / Spagna '82)

C'è un elemento preciso che, in **WE6**, apre il campo al dribbling, al controllo sullo stretto, al tocco di palla assassino e risolutore. È l'obiettivo al quale Konami TYO si avvicina di anno in anno: il "contrasto al pixel". Lungi dal reclamare la perfetta armonia tra pallone e piede (nei replay è ancora visibile lo scarto spaziale tra i poligoni in caso di controllo, colpi di testa o tiri), i contatti di **WE** guadagnano ugualmente in credibilità in questo nuovo episodio. Rientrare palla al piede in prossimità del difensore non significa automaticamente veder rimpallare il pallone in fallo laterale. Se il piede avversario non è in posizione onesta e condivisibile non esiste contrasto inevitabile che tenga. La palla è mia. E tu, difensore, sei andato a vuoto. Un fattore che asseconda oltretutto il nuovo bilanciamento dei contrasti, ora più rilevanti nell'economia di gioco. La corsa del giocatore verso una palla vagante coincide con la difesa con il corpo della stessa, con l'avversario che strattona e spintona, affidandosi alla sua stazza fisica per avere la meglio. Procedere appaiati su un "la palla può essere di tutti" senza capire chi abbia la priorità nel passaggio è ora un evento verosimile. Il gioco uno contro uno, già reso più corposo dalle possibilità di dribbling, si arricchisce inoltre di velenosi sbilanciamenti dell'avversario in caso di palla spiovente ("Hey, è caduto da solo!"), con tanto di falli fischiati anche senza che l'avversario finisca materialmente a terra. Di fronte all'ala sinistra che scatta sulla fascia il terzino ha varie possibilità per reagire. Accostandosi a lui in corsa, provando così a destabilizzarlo, oppure affondando sul tasto ✕, nel vizioso tentativo di strappargli le mutande. Perverso terzino. Prendi, tira, picchia, sgambetta, oppure, se il coraggio ti conforta, tenta il tackle scivolato. Una manovra efficace, ma ancora una volta da esplodere con precisione (cfr. il "contrasto al pixel"), pena il giocatore avversario che, mentre noi tentiamo un picnic sull'erba, si allontana verso la porta salutando con la manina aperta. Ciao, difensore, ciao… Ti manderò una cartolina, sì… E dietro sai cosa scriverò?… Ti aiuto: 4 lettere, inizia per G e finisce per L... Ciao, difensore, ciao...

[Spazio: ultima frontiera]
Michael Owen, servito da Scholes, penetra nella difesa avversaria tagliando il campo in velocità e scaricando in rete (Argentina – Inghilterra / Francia '98)

Nel cuore del giocatore di **WE6** c'è un cerchio. Solitamente dopo una sessione prolungata di gioco il cerchio è anche intorno alla testa, ma questa è un'altra storia. Quello di cui si parla in questa sede è il pulsante all'estrema destra del pad, ulteriormente valorizzato da Konami TYO in questa nuova incarnazione del franchise. Il lancio lungo è ora meno intransigente nei confronti dei nostri piccoli errori di indirizzamento e di potenza. E la leggera perdita di efficacia del filtrante alto ne pone ulteriormente in primo piano il ruolo. Il cross conserva inoltre la sua triplice versatilità (cross alto, teso e rasoterra, a seconda del numero di pressioni del tasto), mentre la combinazione L1 + ● garantisce il "centering" automatico verso l'area (con gli stessi termini per quel che riguarda il numero di pressioni consecutive) in qualunque parte del campo ci si trovi. Una manovra in genere utile per stili di gioco inneggianti al parroco, ma pur sempre un'ulteriore possibilità per il portatore di palla. Ma è in fase d'impostazione che ● si esalta. Il cambio di campo preciso e ragionato è il trionfo della costruzione di gioco così come la intendono i grandi allenatori (Oronzo Canà in primis), oltre che una potente fonte di soddisfazione visiva e stilistica per il giocatore. Quando l'azione sulla fascia sembra stagnare, l'apertura ampia dall'altra parte del campo crea infinite nuove possibilità. È la conquista dello spazio. Da concretizzare con il lancio, come detto, ma anche palla al piede o sullo stretto. Perché non crediate che la velocità di gioco renda improponibile la percussione. Sorretto da riflessi degni di nota, il giocatore umano può (anzi, deve) lanciarsi negli spazi lasciati liberi dall'avversario, sfruttando il prezioso controllo a seguire dei propri calciatori e l'errato posizionamento dei difensori, con microfiltranti maligni o con accelerazioni animali ("ogni mattina in Ucraina uno Shevchenko si sveglia e sa che…"). Sotto questa luce anche il triangolo, ora più agevole da chiudere e sempre assegnato alla stessa combinazione (L1 + ✕ seguito da ▲, ritorno rasoterra, o ●, ritorno alto) si pone come

L'IA dell'arbitro non ha giovato di un consistente miglioramento. Il direttore di gara ignora ancora il vantaggio e non sempre espelle per falli da ultimo uomo, sfornando invece con troppa scioltezza cartellini gialli a centrocampo. La rilevazione del fuorigioco (che vanta ora una linea gialla in sovrimpressione sul campo durante il replay) è invece in grado di valutare l'effettiva "pericolosità" del lancio. L'arbitro fischia infatti solo quando il pallone sta giungendo effettivamente all'uomo in fuorigioco. Un ritardo nella segnalazione che, oltre ad aumentare il realismo, favorisce l'infondersi di pathos [in chi difende] e di recriminazione [in chi attacca].

La telecamera posizionata internamente alla porta, con il suo scossone all'impatto del pallone con la rete, è probabilmente la più spettacolare in caso di replay.

*Una delle opzioni ereditate dalla serie di **Perfect Striker** di Major A: la possibilità di selezionare la condizione dei giocatori che scendono in campo in caso di amichevole*

L'IA dei portieri si attesta su ottimi livelli. Tempi di reazione e comportamenti risultano globalmente molto verosimili. Un estratto di gioco: tiro cross dalla trequarti, l'attaccante salta di testa ma senza colpire, il portiere, in attesa del colpo di testa, reagisce troppo tardi e non può far altro che tentare un intervento scomposto, il pallone rimbalza nell'area piccola e s'insacca.

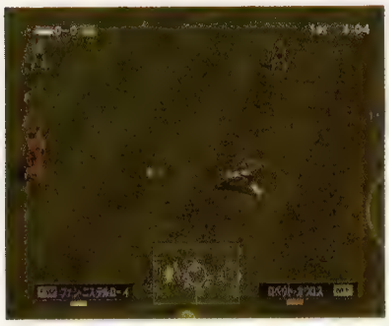
un'ulteriore opportunità di sfruttare la zolla di terreno libera. Il primo passaggio di questa manovra, credete a chi scrive, è un'arma da sfruttare con dedizione. Producendo lo scatto dell'autore del passaggio, non solo è in grado di far chiudere triangolazioni risolutive, ma permette anche di aprire spazi e di far avanzare appositamente giocatori. Sostituirlo al passaggio tradizionale in fase d'impostazione è materiale per grandi cultori di **WE6**. Palla verso l'esterno e giocatore che entra. Grande spettacolo. "In area penetrerò", cantava Pavarotti sulle note della Turandot. Atto terzo, scena prima. O qualcosa del genere…

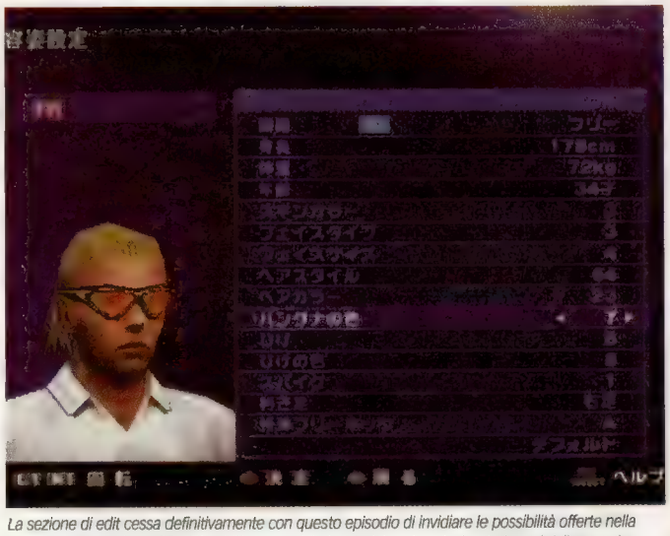
[Elogio del caso & dell'opportunismo]
Diego Armando Maradona tocca il pallone in ricaduta mettendo alla spalle di Shilton. Nasce la "mano de Dios" (Inghilterra – Argentina / Messico '86)

È il Caso l'elemento più consistente del Vero. Non è sufficiente inserire in una riproduzione tutti gli eventi calcolabili: la simulazione diventa realistica solo quando sa simulare il non-calcolabile. Ed in **WE6** il Caso, come da tradizione della serie, è parte integrante del gioco. La discreta revisione alla quale Konami TYO ha sottoposto la fisica del pallone sfoggia la sua complessità in ogni momento della partita, annullando le certezze del giocatore e sottoponendone a stress i pollici anche in situazioni di gioco apparentemente inoffensive. Aiutati dal "contrasto al pixel" già citato in precedenza, contatti, rimpalli e rinvii perdono (ulteriormente) lo status di formalità, reclamando concentrazione e perizia. Il gioco si arricchisce così di assist involontari, interventi scoordinati e mortificanti autoreti, ovvero del materiale che distingue un videogioco trasmesso da PS2 da una partita trasmessa da RAI2. Fa eccezione il logo in basso a destra. E non sottovalutate l'impatto psicologico di un simile equilibrio. In **WE6** c'è l'istinto a lanciare la palla persa nello spazio perché il contrasto può riservare sorprese. L'impulso a tentare il tiro velleitario perché sì, impossibile che entri, ma il rimpallo premia l'audace. E chi si tuffa di testa. Ma non c'è mai avvilimento in questo universo casuale intessuto da Konami. Spettatori e giocatori (reali) riconosco naturalmente la plausibilità delle azioni e godono del realismo, a prescindere dalla sorte avversa. Il difensore in fase d'impostazione passa al compagno di spalle con un rasoterra troppo potente, la palla rimbalza sul suo esterno e s'impenna, i due osservano il pallone nella sua parabola non prevista finché gli sguardi, inebetiti, s'incrociano a mezz'aria, ma il pallone ormai non c'è più. L'attaccante passato tra i due ha lasciato in ricordo solo una ventata, e mentre controlla e piazza in rete di giustezza la curva ha già sommerso di fischi gli sventurati difensori. Eppure il giocatore che ha subito la rete, credete a chi scrive, gode suinamente del realismo. Certo, solo di quello, ci pare di capire mentre bestemmia e cerca di ingoiare il suo DualShock2…

[Storia (illustrata) del calcio-spettacolo]
Marco Van Basten incrocia un tiro al volo da posizione defilata, insaccando alle spalle di un sorpreso Dassayev (Olanda – U.R.S.S. / Germania '88)

Delle mattine mi alzo e mi chiedo: ma lo spettacolo è nella forma o nel contenuto? Ok, non è vero, non mi chiedo cose simili di prima mattina, con le stalagmiti agli occhi, ma la domanda resta ugualmente valida. La risposta è una: lo spettacolo dell'episodio 6 è sia nella forma che nel contenuto. La velocità di gioco, abbinata ad una calibrazione ottimale degli altri elementi del gameplay, trascina di peso l'azione verso gli unici spettacoli validi, quelli che valgono il prezzo del biglietto. Scambi repentini, triangolazioni e numeri circensi incorniciano le azioni più ragionate, permettendo ad ogni giocatore di trovare il proprio equilibrio, accelerando o rallentando l'azione. Un ritmo frenetico, compulsivo, proprio del codice di gioco, soffocabile solo con la mitigazione del livello di difficoltà o con la selezione di squadre di secondo piano, ma che può salire, in caso di impostazioni opposte, a livelli da esibizione di Globetrotter. Partecipano a questa spettacolarizzazione le finte sul tiro o i giochi di gambe ereditati dai prequel, oltre che la nuova finta R2 con la quale oscillare lateralmente spostando il pallone con la suola. Ma non è, anche in questo caso, un'amplificazione dello spettacolo che porta all'inverosimiglianza. È solo la partita che vorreste vedere nella realtà. Questo mentre il comparto tecnico sorregge [quasi] sempre degnamente l'azione di gioco, mostrando di sfruttare con decisione il famigerato Renderware. Episode II: Renderware strikes back. La guerra dei cloni? Non esattamente. Il Renderware ogni tanto sanguina (sporadici rallentamenti nelle fasi concitate e nei calci da fermo, mai troppo invasivi o realmente pregiudicanti) ma graniticamente resiste. Il miglioramento poligonale rispetto all'immediato [e più diffuso] predecessore, **PES**, si rivela complessivamente rispettabile, seppure non eclatante. Giocatori modellati con maggiore cura, globalmente meno longilinei e visivamente più somiglianti alle controparti reali, si muovono su campi spesso splendidi, sempre diversi, in grado di vantare erba tagliata di fresco ma anche zone vagamente "dissestate", e per questo assolutamente credibili. L'incremento delle animazioni significa tradizione e innovazione, con la revisione del materiale ereditato dai precedenti episodi, ora ancora più fluido, e l'introduzione di nuove perle, tra le quali cadute e stop volanti. La resa visiva dell'inerzia del portatore di palla supera da parte sua quanto visto in passato. In ogni repentino cambio di direzione si percepisce la sofferenza del giocatore, costretto a scaricare l'intero peso sulla gamba di appoggio, mentre microzolle di terreno si alzano dai suoi tacchetti ed il difensore incalza impietosamente. È il confine tra virtuale e reale che si assottiglia. Centinaia di nonni fermi davanti al televisore che cercano di capire di che partita e di quale canale si tratti. Grande spettacolo. Ma alla fine dite loro che è un videogioco, mi raccomando…





*La sezione di edit cessa definitivamente con questo episodio di invidiare le possibilità offerte nella serie **FIFA**. Tutto è modificabile, dall'aspetto dei giocatori (bandana inclusa) ai nomi delle squadre, passando per i call name (giocatori & squadre) e per maglie e bandiere (new entry della serie). Il comparto audio vanta oltretutto opzioni per bilanciare il tifo sugli spalti (dalla sostanziale neutralità alla possibilità di sommergere di fischi le squadre in trasferta) o lo stesso commento dell'aspirante brasiliano Kabira, ora più favorevole ad una squadra piuttosto che ad un'altra a seconda delle impostazioni. Il commento può essere inoltre variato per quantità, fino ad essere escluso del tutto.*

[Teorie & Tecniche del Calciomercato]:
Waldemar de Brito recluta un giovane calciatore undicenne per la sua piccola squadra. Il ragazzino si chiama Edson Arantes do Nascimento (Brasile, 1951)

Introdotta in **Winning Eleven 4** con esiti devastanti per la vita sociale dei giocatori, la Master League continua a ricoprire un ruolo fondamentale nell'economia di gioco. **Super Console** ebbe a scrivere al suo riguardo, proprio in occasione della recensione di **WE4**: "Giudizio: rammarico iniziale [per l'imposizione di iniziare a giocare con una squadra di sconosciuti, ndr] ma successiva, potente fonte di longevità". In **Winning Eleven 6** la Master League si rinnova ulteriormente, fino ad assumere la forma di una vera e propria modalità carriera. La presenza di 3 divisioni (rispettivamente da 16, 16 e 8 squadre) richiede la dedizione totale del giocatore, impegnato a gestire la sua squadra di terza categoria tra incontri di campionato, partite di coppa (in svolgimento durante la stessa stagione), match amichevoli pre-season o temibili play-off in cui versare sangue per ottenere la promozione. Tutto mentre all'azione sul campo si alterna quella manageriale, con il giocatore al lavoro dietro le quinte per adescare campioni e appioppare brocchi alla concorrenza. Il calciomercato di **Winning Eleven 6** non solo si apre e si chiude in precisi momenti della stagione, invitando così alla saggezza gestionale, ma si arricchisce di nuove possibilità. Fate un'offerta ad un giocatore, specificando stagioni del contratto e netto a stagione, e lui saprà dirvi, valutando l'offerta e la qualità della vostra squadra, se meritate che vesta la vostra maglia. Non puntate inizialmente in alto, o non lesinate sulle offerte, per non rischiare rifiuti epocali. In caso di budget ridotto chiedete semplicemente in prestito il portatore sano di scarpini, riducendo in tal modo il salasso finanziario e succhiando il midollo del campione in affitto per le gare che lo avrete a disposizione. In alternativa dedicatevi al vivaio, rilevando un campioncino in erba, inizialmente (altro che campioncino) piuttosto incapace, spendendo appositi punti durante la stagione per accrescerne le capacità. Potrebbe diventare il nuovo Rivera. Nel senso che potreste ritrovarlo in Europarlamento. E nessun espediente. Inutile vendere mezza squadra per rilevare un solo fuoriclasse. Proprio perché i giocatori, oltre al pericolo di infortuni, soffrono notevolmente lo stress psicofisico delle partite, perdendo vitalità durante tutto il corso della stagione. Un saggio turnover, spesso molto strategico in vista dei turni di coppa ad eliminazione diretta, è l'unica via per evitare di ritrovarsi alla guida dell'Associazione Sportiva Raccoon City, con 11 zombie che deambulano per il campo.

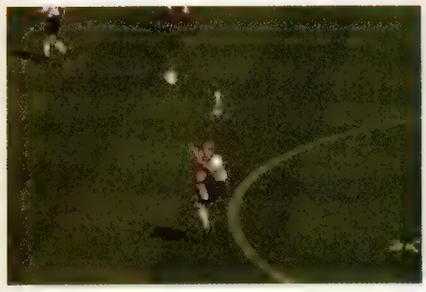
[Verso l'infinito e oltre]
Il difensore tedesco cade in ginocchio sull'erba. Gianni Rivera ha messo in rete di piatto superando il portiere Maier. È il minuto 112 (Italia – Germania Ovest / Messico '70)

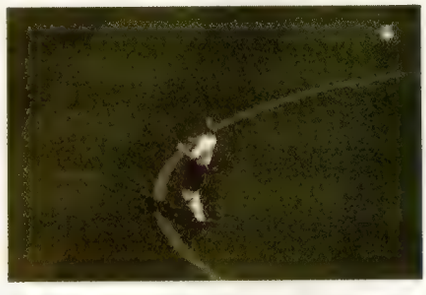
Non stipulate polizze vita. Rischiereste di dimenticare di pagare le rate. Longevamente parlando, **WE6** è quanto di più prossimo all'eternità l'universo conosca, con buona pace di anima e idrogeno. Non solo una Master League rivisitata, non solo una quantità imbarazzante di squadre o di possibilità di customizzazione. Qui dentro c'è un gioco raffinato, avvolgente, calibrato, ai limiti della perfezione (quest'ultima dimenticatela poco prima dell'uscita di **WE7**), che costringerebbe all'uso compulsivo e reiterato anche fosse possibile giocare solo Guinea – Salvador in 11 contro 8. E produrrebbe anzi negli italiani una rivalutazione del calcio salvadoregno. **WE6** è **Tetris** su altri livelli. Non quelli del debuttante, ma quelli del professionista. E il multiplayer, inutile dirlo, è la sua vita (e rischia di diventare anche la nostra). Sapete, ci sono cose per cui vale la pena di vivere che non sono mai comparse sul "Giudizio Universale" di Cuore. Io ne ho una. Sfida in doppio. Il giocatore ruba palla a centrocampo e s'invola verso la porta. Penetra nella difesa, triangola con passaggio di ritorno alto e riceve palla al limite dell'area. Controllo perfetto e tiro scoccato da sopra la linea bianca, dove quasi sembra di vedere la nuvola di gesso che si alza. Pallone che rischia di creare un varco dimensionale per la potenza del tiro. Rete che si gonfia paurosamente, ammettendo, nel suo dilatarsi, di aver rischiato di tranciarsi di netto. Il giocatore (umano) si alza dalla sua postazione di gioco. Poggia il joypad a terra. Mette una mano in tasca e porge all'avversario qualche spicciolo. Sguardo interrogativo dell'avversario. E il giocatore: "Scusa, t'ho rotto la porta". Ilarità e rissa furibonda con intervento dei celerini. Quando qualcuno vi chiederà un motivo per vivere citategli questo…

[Bottom line…]
L'arbitro Coelho decreta la fine della partita. Sono le 21.48 dell'11 luglio. Il punteggio finale è 3-1 (Italia – Germania Ovest / Spagna '82)

Sgocciola paurosamente Zidane all'85°. E, a prescindere dalle disfunzioni del francese, sgocciola anche il lettore a fine recensione. Per chi avesse interesse ad approfondire diremo che il titolo Konami TYO è ad un passo dalla perfezione numerica. Proprio nel senso del numero di maglia di Baggio. È forse solo la violenza nel perpetrare la tradizione Renderware, scelta che ha verosimilmente pregiudicato il salto tecnologico dell'episodio, ad allontanare **WE6** dalla doppia cifra. Ma questa rimane, pochi dubbi al riguardo, la migliore edizione della serie, con buona pace di numeri 4 o Final Evolution. Per il resto? Per il resto molto altro da dire, ma non in questa sede. Fatevelo dire da **Winning Eleven 6**, nei lunghi mesi di gioco che vi attendono. Ma ora via, sotto la doccia. A lavare via questo odore potente di campo di calcio…

voto **9 su 10**





Tra le nuove animazioni introdotte spicca certamente il colpo di testa con successiva perdita di equilibrio del giocatore e affondamento dei glutei sull'erba. Molto coreografico, oltre che utile dal punto di vista del gameplay, visto che in genere sfavorisce (giustamente) i giocatori con balance non elevato.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **EA SPORTS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP**

Mondiali FIFA 2002

L'imminente inizio dei mondiali di calcio offre a EA Sports il facile pretesto per l'ennesima quanto inutile versione di FIFA. Impareranno mai gli americani a far meglio dei cugini giapponesi?

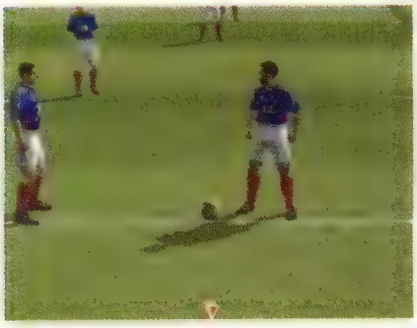
di francescomatarrese

Come definire la politica di marketing di EA? Spregiudicata? Baldanzosa? Folle? O piuttosto menefreghista? Sì, forse menefreghista è il termine più adatto. In sei mesi tira fuori due titoli **FIFA**, aggiunge poco, toglie molto e via, impacchettare e vendere, tanto è **FIFA**, è il brand che vende da solo. E il gioco di calcio più famoso al mondo! Peccato, nessuno in EA Sports sembra curarsi del fatto che esista da anni una certa softco giapponese il cui gioco di calcio più famoso è un certo **Winning Eleven** (aka **Pro Evolution Soccer**), che tale gioco viene realmente perfezionato di anno in anno e che per tutti gli appassionati è ormai IL gioco di calcio definitivo (vedi recensione di **Winning Eleven 6**). Peccato. E se si accorgessero, all'improvviso, che la giocabilità conta anche in una simulazione di calcio? Che la grafica non è tutto ciò che serve a ricreare l'esperienza calcistica? Che la tattica, l'intelligenza artificiale e gli schemi di gioco non sono solo un accessorio, ma il cuore di una perfetta simulazione, dove non basta prendere palla, scattare da soli a centrocampo, dribblare tutti gli avversari alla Maradona per trafiggere, infine, il patetico portiere con un tiro dall'effetto assurdo? Già, che shock che sarebbe! Come cambiare rotta dopo anni di dormite su un tappeto di soldi? Su PC, **FIFA** vende perché non ci sono concorrenti, ma su PS2 il discorso è diverso: Konami ha due titoli in costante evoluzione (**Winning Eleven** e **Perfect Striker**), Sony ha al suo arco il promettente **This is Football**, e ora anche Square con **World Fantasista** si lancia nella mischia mentre Namco potrebbe da un momento all'altro annunciare un nuovo soccer game. Come può quindi EA sentirsi così sicura da rilasciare ben due titoli **FIFA** in soli sei mesi? Ah già, ci sono i Mondiali.

Inserito nel monolito il DVD, recante peraltro una bella serigrafia dorata con l'effige della coppa del mondo, sale l'angoscia: una presentazione poco ispirata esibisce un full motion di bassa qualità e scattoso come pochi. Il dubbio che lo stressatissimo pick-up ottico di PS2 ne abbia avuto abbastanza delle numerose ore trascorse con **PES** c assale, ma dura un istante. **Metal Gear** va, **Onimusha** pure, non c'è nulla di guasto. Un controllo ulteriore al DVD con la sua fascinosa serigrafia dorata: non è una copia pirata, è proprio l'originale. Interrotta, prematuramente, l'inguardabile sequenza iniziale, resto basito ancora una volta: solo due modalità di gioco, Amichevole e Campionato del Mondo. Un'opzione desta il nostro interesse: Materiali bonus. A qualcuno importa vedere l'orchestra che ha composto la musica di sottofondo, o gli scattosissimi filmati in computer grafica delle mascotte dei mondiali (gli Spheriks)? O di assistere al promo dei futuri prodotti EA? Forse, forse no. Optiamo per disputare il campionato del mondo, selezioniamo l'Italia, scegliamo la rosa dei 23, il modulo tattico e ci lanciamo nel primo incontro. Presentazione del match spettacolare con balenio di luci e colori, mentre lo stupendo pubblico animato fa festa sugli spalti di uno stadio riprodotto fedelmente con logica esuberanza di poligoni. I giocatori entrano in campo, Giacomo Bulgarelli e Massimo Caputi iniziano (purtroppo) a parlare, sciorinando notizie storiche e statistiche di dubbia importanza. Premuto un tasto, il match inizia. Sul gioco, invece, cala il sipario.

Una stellina rossa fa capolino sulla testa dei giocatori più noti (le star, appunto). Questi sono in grado di eseguire giocate speciali, passaggi più precisi e scatti più lunghi. Una barra luminosa graduata segnala la potenza di tiro e rende giustizia alle caratteristiche analo-

Il volto dei calciatori più famosi è perfettamente modellato. Thierry Henry, ad esempio, è riconoscibilissimo.



Il pubblico sugli spalti è splendidamente animato e ricrea perfettamente l'atmosfera festosa dei Mondiali di calcio.

giche e pressure sensitive dei tasti del DualShock2. Lanci e tiri dipendono pertanto dalla durata e dall'intensità della pressione, mentre la combinazione, con il tasto △, dei pulsanti dorsali (utili pure per applicare gli effetti alla sfera) consente l'esecuzione delle giocate di classe più complesse (vedi rotazione su se stessi palla al piede e pallonetto di tacco). Inutile, ma pur presente, la possibilità di compiere palleggi di spalla, coscia e piede, variamente combinati. In quest'edizione di **FIFA** dedicata ai Mondiali i programmatori hanno semplificato le giocate aeree: la pressione del tasto di tiro, passaggio o lancio mentre la sfera è in volo, consente di eseguire l'azione desiderata senza ricorrere a combinazioni complesse. Inoltre i compagni di squadra eseguono spontaneamente o a comando, scatti in profondità ed incroci la cui direzione è segnalata dalla fugace comparsa di una linea tratteggiata sul terreno di gioco. I calciatori, come avviene nella realtà, si affaticano e col passare del tempo non riescono a compiere ulteriori contropiedi o affannosi recuperi in difesa, da cui la necessità di dosare intelligentemente gli scatti per non vedere repentinamente depauperata la riserva energetica di ciascun atleta.

Dal punto di vista grafico, **Mondiali FIFA 2002** presenta luci ed ombre. Accanto alla splendida realizzazione del pubblico e degli stadi, nonché dei modelli poligonali dei calciatori, non si può non notare la generale carenza di fluidità e la lentezza delle animazioni, al solito motion captured. Il frame rate è estremamente ballerino ed è spesso frustrante vedere l'immagine sfarfallare in preda alle idiopatiche crisi epilettiche del motore grafico. L'effetto pattinamento dei giocatori sul campo, nota e costante caratteristica di tutti gli episodi **FIFA**, è qui accentuato e più evidente attraverso le visuali ravvicinate, grazie alle quali si apprezza chiaramente il pessimo collegamento tra le animazioni e il conseguente moonwalking degli atleti simulati. Un appunto va mosso anche alle ombre dei calciatori: semplici fascette scure quando si gioca di notte, si trasformano, per magia, in ombre dettagliate durante i replay o mettendo in pausa.

Banale e spesso prolisso il commento dell'incontro da parte dei succitati Bulgarelli e Caputi. Mentre il primo narra le azioni del match, il secondo illumina con la propria saggezza le menti dei giocatori fornendo dati statistici di ogni tipo. Peccato che si descriva un'azione ormai terminata, che si ripetano spesso le stesse frasi o che si parli di "match inaugurale" alla seconda o terza partita del girone eliminatorio! Nulla di nuovo, insomma, anche da questo punto di vista (la palma della peggiore telecronaca in italiano spetta comunque ancora a **PES**). Nota a parte merita l'accompagnamento sonoro. Geniale l'implementazione delle grida dalla panchina e tra i calciatori. Sentire gli incoraggiamenti, nonché le urla dei compagni e del mister immerge letteralmente nel campo di gioco. Una caratteristica che meriterebbe di essere inclusa in tutte le future simulazioni calcistiche. Ogni momento particolare del match, come punizioni, ammonizioni, calci di rigore e goal, è inoltre sottolineato da un accompagnamento musicale (grazie al lavoro di Bob Buckley e della Vancouver Symphony Orchestra) che accentua la drammaticità, la tensione o l'euforia del momento.

Fra i pro e i contro della realizzazione tecnica, resta comunque il gameplay il vero tallone d'Achille di **Mondiali FIFA 2002**. Pur armandosi di enorme pazienza e sopportando la scattosità e la lentezza dell'azione, è difficile costringersi davanti allo schermo per via delle enormi lacune nell'intelligenza artificiale e della conseguente mancanza di spessore. Fare goal è un'operazione che richiede spesso il controllo di un solo calciatore o al massimo due. Lo scatto inibisce la necessità di compiere i dribbling ed è spesso quanto basta per trovarsi a tu per tu con l'estremo difensore avversario.

In conclusione **Mondiali FIFA 2002** rappresenta un'enorme delusione: la realizzazione tecnica sbarazzina e la totale mancanza di profondità e opzioni di gioco, non rendono giustizia alla qualità dei modelli poligonali e dell'impianto sonoro. Ancora una volta EA lancia sul mercato un prodotto confezionato con eccessiva precipitazione mostrando scarsa attenzione verso le critiche dei fan e degli appassionati del più bel gioco del mondo.

voto **5 su 10**

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CODEMASTERS** SVILUPPATORE **HOODOO STUDIO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Football Manager Campionato 2002

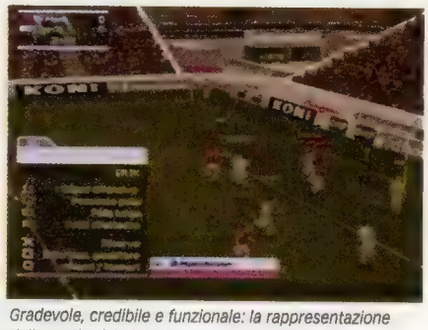
Pensate di poter far meglio di Hector Raul Cuper? Beh, siete in buona compagnia. Ma, a differenza di chi non possiede una PlayStation2, ora potrete dimostrarlo a tutti. O quasi...

di erikpede

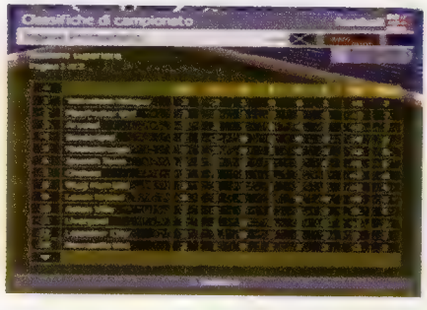
Mestiere difficile, quello del padre-padrone di una squadra di calcio di un certo livello... ben retribuito, indubbiamente, e ricco di soddisfazioni importanti, di quelle che non si dimenticano, ma comunque impegnativo. Insomma, guardiamo in faccia la realtà: non è mica da tutti tenere d'occhio il rendimento di un branco di atleti dalle pretese finanziarie smisurate, gestire una società dalle mille ramificazioni, far quadrare i conti alla fine di ogni mese, intrattenere relazioni professionali con decine di personaggi più o meno accondiscendenti, fare in modo che lo stadio non cada in franturni e magari vincere pure qualche coppa, se possibile. Con tutti questi fattori in gioco, il rischio di combinare qualche disastro è elevatissimo. E quando si sbaglia, arrivano puntuali le mazzate dell'uomo comune, quello che tifa allo stadio, sbraita davanti alla TV e sparla dell'allenatore della sua squadra del cuore quando si riunisce con gli amici di fronte al classico "bar dello sport". Troppa pressione, su... a meno che non si scelga di cimentarsi con il ben più innocuo (per le coronarie) "mestiere" dell'allenatore virtuale, nel qual caso **Football Manager Campionato 2002** (**LMA Manager 2002** in Inghilterra, Paese natio dei titoli Codemasters) casca proprio a fagiolo.

Già apprezzata da tempo dai possessori di PSone e dalla stampa specializzata, soprattutto nel Regno Unito e (inutile dirlo) in Italia, la serie **LMA Manager** è ormai un punto fermo della produzione dei Codies, sempre pronti a dispensare aggiornamenti e revisioni del loro lanciatissimo cavallo di battaglia calcistico. Una conversione su PlayStation2, a questo punto, rappresentava l'ultimo passo da compiere per giungere alla definitiva affermazione del franchise, e i fratelli Darling non si sono certo fatti pregare: hanno rimesso al lavoro i tipi di Hoodoo Studio, li hanno istruiti per benino sulle migliorie da apportare alla serie in occasione del grande salto dai 32 ai 128bit e in men che non si dica hanno immesso sul mercato quella che è senza ombra di dubbio la miglior simulazione calcistica manageriale per PlayStation2. Non che la competizione sia particolarmente agguerrita, in verità, ma ciò non toglie nulla alle notevoli qualità ricreative di **Football Manager Campionato 2002**, la cui posizione di leader del settore è praticamente inattaccabile...

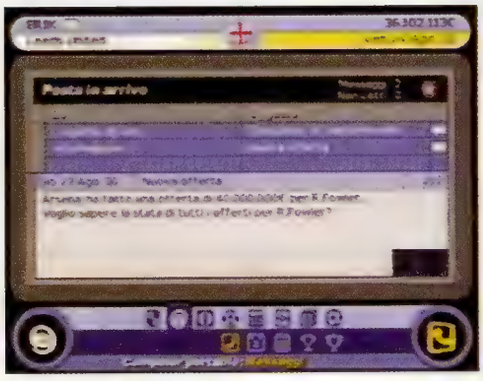
Dall'alto dei suoi 17.000 (!) giocatori provenienti da 28 nazioni, delle sue 722 squadre e delle sue fedeli riproduzioni dei 16 campionati principali di Italia, Inghilterra, Scozia, Germania, Francia e Spagna, **Football Manager Campionato 2002** sembra quasi voler irridere gli sforzi della concorrenza, tanto più che l'incredibile mole di dati masticata dal titolo Codemasters può essere gestita con una semplicità sorprendente. Merito della raffinata interfaccia grafica disegnata da Hoodoo Studio, pensata appositamente per essere utilizzata con DualShock2 (un grosso vantaggio rispetto alle conversioni da PC con i loro immancabili problemi di transizione dal mouse al joypad) e capace di una flessibilità senza paragoni, assolutamente necessaria del resto quando i menu tra cui districarsi sono parecchi. E in **Football Manager 2002**, chiaramente, i menu abbondano, anzi... ce ne sono a pacchi, a dirla tutta. Il primo con cui si viene in contatto è quello delle comunicazioni, rappresentato dall'ormai abituale computer portatile dotato dell'altrettanto scontato software per la ricezione della posta elettronica. Da questa schermata è possibile conoscere lo stato delle trattative in corso, vagliare le offerte di compravendita dei giocatori, ottenere rapporti sulle compagini da affrontare in futuro, consultare le comunicazioni dello staff e, in breve, venire a conoscenza di tutto ciò che un bravo manager deve necessariamente sapere sulla sua squadra. Squadra che andrà poi assemblata e gestita in dettaglio tramite un gran numero di sezioni e sottosezioni relative alla rosa ideale (nel passaggio da PSone a PlayStation2 il tetto dei calciatori della prima squadra è salito a 32 unità), al vivaio del team giovanile, all'assetto tattico e agli allenamenti. Questi ultimi due aspetti, come da copione, sono estremamente curati e rivestono un ruolo fondamentale nel determinare quello che sarà poi il rendimento in campo degli atleti. Per quanto riguarda le strategie, è possibile agire su una serie di parametri che vanno ben oltre la mera formazione e che permettono di impostare il bilanciamento tra difesa e attacco, l'atteggiamento da adottare in fase di copertura, la distanza da coprire con i passaggi tipo, l'approccio all'area avversaria e le vie da seguire per la distribuzione della palla. Sono inoltre disponibili alcuni schemi tattici storici adottati dalle più celebri tra le squadre europee del passato, e anche se sarebbe stato auspicabile un controllo maggiore sulle azioni dei singoli giocatori non ci si può certo lamentare del lavoro svolto da Hoodoo in quanto a schemi e affini. Altrettanto completa, per la gioia di chi crede ancora in un bel calcio "fisico" e nell'importanza del duro lavoro muscolare, è la scher-



*Gradevole, credibile e funzionale: la rappresentazione delle partite è indubbiamente uno dei punti di forza di **Football Manager Campionato 2002**.*



Pratico, veloce e intuitivo: il motore di ricerca scritto da Hoodoo Studio per agevolare l'orientamento nel calcio-mercato è un autentico gioiellino, capace di scovare qualsiasi tipo di giocatore in pochi click.



mata dedicata agli allenamenti; oltre a poter seguire una linea guida di massima per l'intera squadra, in questo caso, è addirittura possibile andare a stabilire gli esercizi da assegnare a ciascun giocatore, preoccupandosi di esaltarne le abilità individuali e badando bene a dosare correttamente i vari tipi di preparazione e il riposo.

Per quanto possa essere ben allenata, ad ogni modo, nessuna squadra può sperare di ottenere qualche risultato senza gli atleti giusti, ed è qui che entra in gioco il calciomercato. **Football Manager Campionato 2002**, in questo senso, è artefice di una prestazione esemplare, sia per merito dell'enorme parco giocatori a disposizione dell'utente, sia grazie al comodissimo motore di ricerca allestito da Hoodoo Studio, ricorrendo al quale si possono trovare esattamente i calciatori di cui si ha bisogno in non più di un paio di secondi. Senza contare, poi, l'inestimabile collaborazione degli scout, i cui compiti includono la ricerca di nuovi talenti e l'osservazione dei giocatori che l'utente ritiene più interessanti e quindi candidati per l'acquisto. Ammesso che si possieda abbastanza denaro per riscattarne il cartellino, s'intende… già, perché in **Football Manager Campionato 2002** bisogna gestire oculatamente anche le finanze della società, andando a barcamenarsi tra compensi, premi partita, contratti, accordi con gli sponsor e manutenzione/espansione dello stadio, suscettibile di abbattimento e riedificazione da zero nel caso che gli affari vadano particolarmente bene e che si voglia avere un gigantesco campo di gioco intitolato alla mamma, al gatto, alla fidanzata o a sé stessi (megalomani…). Se, invece, la vostra vera passione è l'applicazione pratica sul manto erboso e non avete alcuna propensione per le mansioni prettamente manageriali, potrete assumere degli assistenti digitali che vi daranno una mano nell'amministrazione degli affari più complessi, dalla gestione degli infortuni alla coordinazione dei rapporti economici.

Al momento di scendere in campo, infine, **Football Manager Campionato 2002** non delude e fa sfoggio di una rappresentazione delle partite assai credibile, portata in scena da un motore poligonale onesto ed efficace. Le animazioni dei giocatori sono un po' legnose, ma generalmente buone, e gli effetti atmosferici fanno il loro dovere quando si tratta di creare l'atmosfera di un match baciato dal sole o tormentato da un'infernale pioggia battente. Gli effetti delle modifiche apportate alle strategie sono visibilissimi sul campo e permettono di valutare con precisione le conseguenze delle proprie scelte tattiche, a beneficio del realismo della simulazione e delle soddisfazioni che è possibile trarne. Gli schemi di massima, richiamabili in qualsiasi momento con la semplice pressione di uno dei tasti dorsali, sono riportati per praticità in una comoda legenda a scomparsa, mentre la continua esposizione in tempo reale dei risultati delle altre partite in corso aiuta a farsi un'idea dell'evoluzione della classifica e, in caso di un finale di campionato in volata, del comportamento da tenere per conquistare il titolo. Le sintesi proposte al termine dei match si avvalgono del commento di un Piccini un po' "spento", ma professionale come sempre, mentre i piccoli bug e l'apparente smarrimento dei giocatori nelle situazioni più concitate non infastidiscono più di tanto, né riescono a sminuire la veridicità delle azioni. Restando in tema di difettucci, non si può sorvolare sugli occasionali strafalcioni della traduzione in lingua italiana (che interessa la totalità dei testi del gioco); niente di imperdonabile, comunque, e poi non si può stare a sindacare su qualche errore di ortografia quando è possibile contare su un motore di gioco che contempla le amichevoli precampionato, le coppe europee e una serie di sfide estremamente allettanti, i cui obiettivi includono la conquista di due tornei in una sola stagione, la fuga dalla zona retrocessione nell'arco di 5 partite, il completamento del campionato con una squadra falcidiata dagli infortuni e così via. Una nota curiosa: nel tentativo di avvicinare **Football Manager Campionato 2002** a quelli che sono i dettami del calcio simulato per le masse (**FIFA** docet), Codemasters ha pensato bene di acquistare la licenza del brano *Going Out Of My Head* di Fat Boy Slim per poi sfruttarlo come sottofondo musicale per la sequenza introduttiva in CG e per le schermate "di passaggio". Una manovra che ovviamente non basta a far uscire la serie **LMA Manager** dalla sua nicchia ben precisa, ma che testimonia la volontà dei Codies di avvicinare le simulazioni manageriali al grande pubblico, passando anche e soprattutto per la via dell'accessibilità e per un accurato dribbling degli "eccessi" dei prodotti analoghi disponibili su PC. E in questo, come dovrebbe essere ormai chiaro, **Football Manager Campionato 2002** è attualmente ineguagliabile.

voto 9 su 10

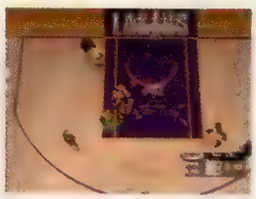
Le trattative con gli sponsor sono un aspetto fondamentale della gestione di una squadra, viste le grosse somme necessarie per acquistare e pagare i giocatori migliori.

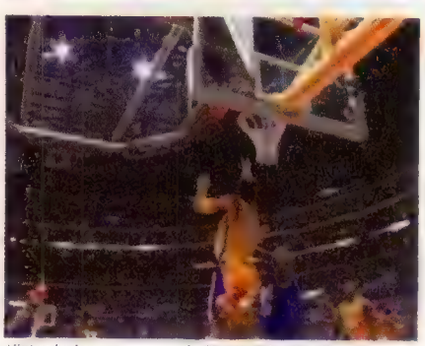
I rapporti sulle squadre che si andranno ad affrontare sono molto completi e includono una breve descrizione delle tattiche più utilizzate dagli avversari e dei loro schemi di gioco preferiti.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **KONAMI** SVILUPPATORE **KCE OSAKA** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-8 MULTITAP**

ESPN NBA 2Night 2002

Jordan buca la difesa, penetra agevolmente, è lanciato verso il canestro, si avvicina sempre di più... è proprio sotto il canestro, ormai! Jordan salta e... appoggia la palla al tabellone? C'è decisamente qualcosa che non va...





L'introduzione, come era facile attendersi, utilizza un taglio tipicamente televisivo, dal quale traspare chiaramente la collaborazione tra Konami e ESPN. La qualità delle immagini, però, non è propriamente eccelsa.

di erikpede

Che allestire una simulazione di basket solida e convincente sia un'impresa tremendamente difficoltosa è ormai un dato di fatto, tanto più che la pallacanestro è indubbiamente uno sport assai complesso ed estremamente ricco di argute sfumature tattiche che spesso sconfinano nel genio e nell'improvvisazione pura. Aspetti effettivamente ardui da ricostruire ed implementare in una trasposizione digitale, sia essa di stampo più o meno realistico, con il risultato che la stragrande maggioranza dei videogiochi dedicati al basket finisce per fare acqua da tutte le parti, o perlomeno per destare parecchie perplessità. È questo il caso, sfortunatamente, di **ESPN NBA 2Night 2002**, che ad un buon numero di modalità di gioco (un paio per le partite rapide, una per i playoff e due per la stagione completa, con tanto di infortuni, scambi di giocatori e qualche incombenza di impronta manageriale) contrappone una struttura incerta e traballante, fatalmente appesantita da una serie di carenze decisamente inopportune in più di una sezione fondamentale del gameplay.

I passaggi, ad esempio, sono da sempre il fulcro di qualsiasi simulazione di basket, e in **NBA 2Night 2002** soffrono di una gestione piuttosto semplicistica e imprecisa. Semplicistica, perché è davvero difficile che un passaggio, per quanto improbabile o lungo, non vada a segno, indipendentemente dall'entità della folla di marcatori che assedia l'uomo verso il quale si sceglie di lanciare la palla. Imprecisa, perché indirizzare un passaggio verso un determinato giocatore può essere un'impresa, con la palla che a volte se ne va completamente per i fatti suoi e raggiunge un atleta diverso da quello desiderato (problema a cui è possibile ovviare ricorrendo alla gestione avanzata dei passaggi, che però utilizza un sistema di icone la cui inevitabile consultazione rallenta visibilmente il ritmo del gioco). Esaurito l'argomento passaggi ci si può occupare di un'altra grossa spina nel fianco di **NBA 2Night 2002**, ovvero i rimbalzi, che poi sono un altro dei fattori fondamentali da tenere in debita considerazione per la riuscita di una simulazione di pallacanestro. È un peccato, quindi, che il titolo scritto da KCE Osaka presenti una delle peggiori implementazioni dell'azione sotto canestro che si siano mai viste su console, principalmente per via del comportamento snervante della palla. Quest'ultima, infatti, rimbalza una miriade di volte sul ferro (si parla di un numero davvero spropositato di rimpalli) ogniqualvolta un tiro non finisce direttamente nel canestro, rendendo di fatto impossibile la determinazione del momento giusto per saltare e andare a conquistare il rimbalzo. Come se ciò non bastasse, poi, l'intelligenza artificiale ha la spiacevole tendenza ad incartarsi e a far

L'ingresso dei giocatori in campo è da sempre uno dei momenti "caldi" del basket NBA, soprattutto quando le squadre in attesa di sfidarsi schierano grandi nomi di fama mondiale.

andare i giocatori l'uno contro l'altro, dando origine a incredibili grovigli di membra e aggravando il tutto con una selezione automatica dell'uomo in difesa non sempre coerente con la posizione dell'avversario in possesso della palla (provvidenziale, in tal senso, la presenza di un tasto che attiva immediatamente l'atleta più vicino al canestro – un'implicita ammissione di colpa da parte dei programmatori?). E ancora: il "turbo", introdotto da Konami in occasione di questo aggiornamento del franchise per il 2002, non sortisce gli effetti sperati a causa del temutissimo "effetto colla", retaggio delle simulazioni sportive di qualche anno fa che fa ancora bella mostra di sé in **NBA 2Night 2002**, consentendo ai giocatori della CPU di restare costantemente appiccicati a quelli manovrati dall'utente e vanificando anche le due o tre (tristissime) finte eseguibili con un apposito pulsante. È francamente desolante, infine, la repulsione che gli atleti di **NBA 2Night 2002** nutrono nei confronti delle schiacciate, la cui spettacolarità dovrebbe essere una delle colonne portanti di una simulazione di basket con qualche pretesa. Nel titolo prodotto da Konami con la collaborazione del network ESPN, invece, una percentuale sin troppo elevata delle azioni d'attacco si conclude con banalissimi tiri in appoggio, anche quando il giocatore controllato dall'utente si trova in una posizione perfetta per la più devastante ed esaltante delle schiacciate…

La latitanza della spettacolarità che chiunque si aspetterebbe da uno sport dinamico come il basket, ad ogni modo, è da ricondurre pure alla modesta realizzazione audiovisiva di **NBA 2Night 2002**, e non soltanto alle sue falle in materia di gameplay. Il motore grafico preparato da Konami è onesto, questo è vero, ma non va oltre la semplice funzionalità e non riesce ad evitare di mettere il piede in fallo, di tanto in tanto. Le animazioni, ad esempio, incespicano in qualche incertezza di troppo nelle fasi di collegamento, in particolar modo quando si tratta di andare a canestro in seguito ad un rimbalzo o immediatamente dopo un passaggio, mentre le proporzioni degli atleti (peraltro modellati in maniera competente, anche se in apparente economia di dettagli e particolari) possono suscitare qualche dubbio, o al limite un po' di ilarità. Le arene sono decenti, ma nulla di più, e il pubblico si muove in modo veramente atroce, con un numero di frame irrisorio e una scattosità degna di un prodotto a bassissimo budget. Gli effetti sonori, da parte loro, sono inaspettatamente realistici e rappresentano in un certo senso una piccola sorpresa, visto il tenore medio del comparto tecnico di **NBA 2Night 2002**, puntualmente riconfermato nella sua mediocrità da un commento a due voci (rigorosamente in lingua inglese) che diventa noioso dopo appena un paio di partite, nonostante l'affidamento della telecronaca a due nomi ben noti agli appassionati delle produzioni ESPN (nella fattispecie, Brent Musburger e Stuart Scott). Una grafica e un sonoro migliori, ad ogni modo, non avrebbero potuto fare granché per risollevare le sorti di una simulazione che, lungi dall'essere disastrosa o del tutto inaccettabile, rimane nel migliore dei casi nettamente inferiore alla diretta concorrenza. Le basi ci sono, insomma, ma senza una profonda revisione del sistema di gestione dei passaggi, della fisica della palla e dell'impostazione generale del gioco, la serie **NBA 2Night** non avrà grandi possibilità di sfondare in futuro, soprattutto ora che Konami non gode più della licenza ESPN…

voto 5 su 10

Orari negozio:
10.00/12.30
e
15.30/19.30
chiuso lun matt

IMPORT
USA & JAP

Vendita per corrispondenza

ElectronicMadness

V.le UMBRIA 11 , Milano - T 02 5463638
e-mail:electronicmadness@fastwebnet.it

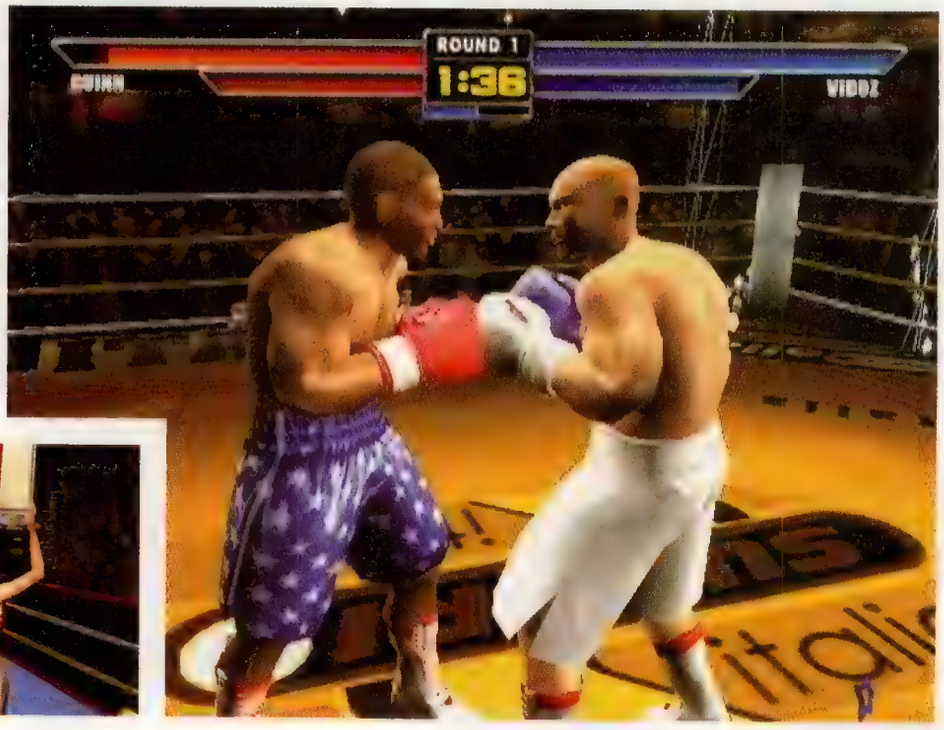
SEGA
GAME GEAR
MEGA DRIVE
MEGA CD
SEGA SATURN
BANDAI
Playdia
WonderSwan Color
Eternal Darkness ...finalmente?
XBOX
GAME BOY ADVANCE
GAMEBOY COLOR
Castlevania
Dreamcast
KARUGA
30 MAGGIO
PlayStation 2
POKÉMON
MAGIC
XXX HENTAI
PC Videogames
VHS - DVD
ORIGINAL ANIME DVD
PC FX
PC Engine
SNK
NEO GEO CD
JAGUAR
ATARI
FAMILY COMPUTER
Nintendo

I marchi appartengono ai loro legittimi proprietari

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **CODEMASTERS** SVILUPPATORE **ATOMIC PLANET ENTERTAINMENT** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Mike Tyson Heavyweight Boxing

Ancora una volta PlayStation2 è il ring su cui si fronteggiano i più celebri praticanti della *noble art*. Ma disponendo la console in posizione verticale i pugili non finiranno tutti gambe all'aria?



di cristiano**bonora**

Tecnica, realistica, televisiva. Così è la boxe simulata secondo le intenzioni di Atomic Planet Entertaiment. Tecnica, perché il sistema di controllo di **Mike Tyson Heavyweight Boxing** consente l'esecuzione di una quantità di azioni davvero notevole, dai micidiali montanti ai vili colpi bassi, trascurando solo l'ormai leggendario *"ear bite"* operato da Tyson ai danni di Evander Holyfield. Realistico, per la scultorea fisicità che caratterizza i modelli poligonali dei boxeur, e perché, ad esclusione di qualche soluzione grafica sopra le righe, tesa ad enfatizzare la resa dei colpi più efficaci, in **MTHB** non si assiste a nulla che non possa realmente verificarsi durante un incontro di pugilato. Televisivo, per la cura che è stata riposta nel ricreare le atmosfere delle arene che accolgono i match, con tanto di pubblico tridimensionale animato e passerella di siliconatissime pin-up tra un round e l'altro; il tutto corroborato dall'ottima regia che al termine di ogni incontro ne ripropone in slow motion le fasi decisive.

Purtroppo le intenzioni degli sviluppatori non hanno trovato piena espressione nel risultato finale dei loro pur lodevoli sforzi. Sinceramente apprezzabile è la volontà di sfruttare tutte le possibilità di interfaccia del DualShock2, tanto che per eseguire la trentina di azioni contemplate vengono impiegati tutti i tasti del joypad (esclusi i pulsanti L3 e R3) ed entrambi gli stick analogici, il che in principio provoca qualche imbarazzo almeno a chi possiede solamente cinque dita per mano. Ma se alla macchinosità del sistema di controllo si può rimediare con la pratica, più difficile sarà rimediare alla delusione di scoprire che per terminare il gioco in un paio di pomeriggi è invece sufficiente sballottare la capoccia degli avversari a suon di ganci, intervallando il palleggio con qualche schivata laterale e con le letali combo speciali a disposizione di ciascun pugile, che condizionano in negativo le prestazioni di chi le subisce o avvantaggiano ulteriormente chi le ha sferrate. La totale mancanza di un'opzione di selezione del livello di difficoltà infligge il colpo di grazia alla già esile longevità del prodotto, che propone un'unica modalità di gioco di rilievo, per la conquista delle cinture di bronzo, argento e oro, (del tutto trascurabili le modalità "incontro amichevole" e "speed boxing", già discusse in fase di anteprima sul numero 91). La scarsa durata della sfida proposta viene riscattata solo marginalmente da un completissimo editor con cui creare da zero il proprio pugile, definendone nel dettaglio le doti atletiche così come l'abbigliamento e i tratti somatici. Inizialmente, buttare al tappeto gli avversari bersagliandoli con le combinazioni più elaborate risulta comunque divertente, ma la scarsa competitività dei pugili controllati dalla CPU, la pigra risposta ai comandi e il ruolo del tutto marginale riservato alla strategia e alle tecniche evasive, finiscono per tradurre l'esperienza di gioco in una zuffa da bar davvero poco stimolante già dopo poche partite mettendo alle corde qualsiasi ambizione di tecnicismo e realismo del titolo Codemasters.

Sul versante grafico **MTHB** si difende decisamente bene, specialmente in virtù dell'ottima resa dei pugili e della notevole somiglianza con le rispettive controparti reali, ma ci duole sottoscrivere tutte le critiche (eccezion fatta per la lentezza dei caricamenti, accettabilissimi nella versione definitiva) mosse alla versione beta testata da Super Console due mesi addietro. Le animazioni non restituiscono l'idea dello spostamento di corpi veloci ma pesanti, e solo occasionalmente comunicano la sensazione di energia e dolore che dovrebbe accompagnare l'esecuzione dei cazzotti di Iron Mike e colleghi. Ad ogni modo, oltre che per le lacune tecniche appena citate, **MTHB** manca il bersaglio per dei limiti di gameplay cui si sarebbe potuto ovviare con una calibrazione della giocabilità più accurata, che avrebbe motivato il giocatore a padroneggiare e sfruttare in misura certamente superiore il vasto repertorio di colpi così scrupolosamente ricreati nella simulazione.

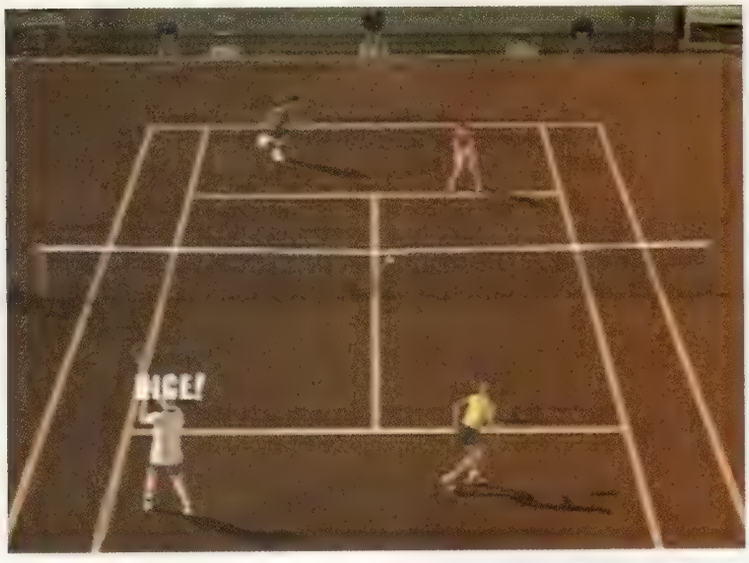
voto 5 su 10

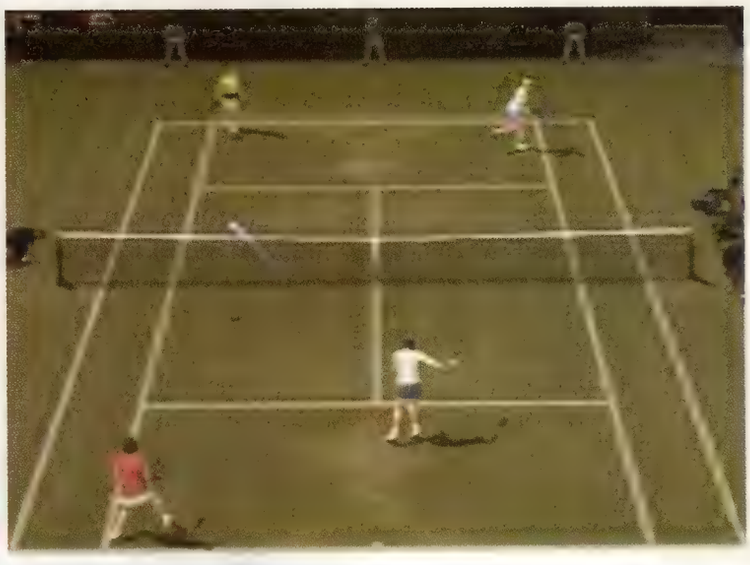
Ciascun attacco può essere caricato prolungando la pressione del pulsante ad esso deputato, operazione che viene sottolineata graficamente dall'incendiarsi del guantone che sta per colpire.

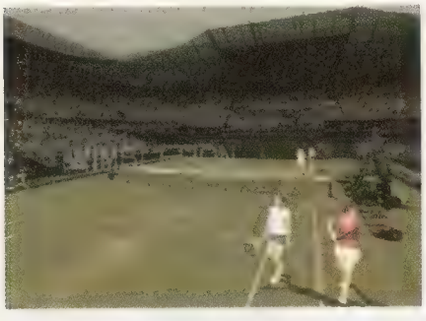
Quando si subisce un knock down, per rialzarsi entro il limite dei dieci secondi occorre premere forsennatamente il tasto che di volta in volta viene indicato su schermo fino a riempire l'apposita barra.

Smash Court Tennis Pro Tournament

Completezza, accuratezza e varietà in un titolo da cui, francamente, in pochi si aspettavano qualcosa di davvero buono. Ovvero: chi di vile smorzata ferisce, di vile smorzata perisce...







La popolarissima Anna Kournikova, già testimonial del secondo ***Smash Court*** *per PSone, riappare in tutta la sua gloria (poligonale) in* ***Smash Court Tennis Pro Tournament***.

Il tiro al bersaglio è una delle prove più ardue tra quelle proposte nella sezione Sfida, ma è al tempo stesso una delle più gratificanti.

Quando l'attesissimo **Tennis 2K2** uscirà finalmente su PlayStation2, il mondo intero si accorgerà improvvisamente dei suoi limiti, bellamente ignorati fintanto che il gioco è rimasto su Dreamcast. È già successo con **Crazy Taxi**, **Ecco** e **Space Channel 5**, e non c'è alcun motivo per cui la farsa non debba ripetersi con il gioco tennistico più amato del momento. E quando ciò accadrà, Namco si farà un bel po' di grasse risate. E a ragione, perché **Smash Court Tennis Pro Tournament** è un titolo assolutamente eccellente, nonché superiore sotto diversi punti di vista all'antagonista di casa Sega.

Già disponibile da qualche tempo in USA e Giappone, ed ora approdato in Europa con tanto di selettore 50/60hz, **SCTPT** si differenzia dalla (sparuta) concorrenza per la sottile e gradevolissima atmosfera di completezza che lo caratterizza. Il prodotto Namco è chiaramente votato ad una rappresentazione di stampo arcade del tennis, e questo lo accomuna a **Tennis 2K2** e soci, ma alla via della semplicità strenuamente sostenuta dai suoi rivali **SCTPT** contrappone una specie di "falsa" immediatezza, dietro la quale si cela un impianto di gioco di ammirevole profondità. L'esecuzione dei colpi di base è in effetti elementare e non presenta problemi di sorta, così come non è affatto difficile vincere i primi incontri senza particolari affanni, ma ben presto ci si rende conto che negli scambi iniziali, vagamente simili per impostazione a quelli di **Tennis 2K2**, ci si limita a grattare la superficie di **SCTPT**. Allo scarno repertorio di colpi e alle angolazioni da preimpostare della serie **Virtua Tennis**, infatti, Namco ha preferito un'impostazione più libera, basata fondamentalmente sul tempismo e su una disponibilità di tiri davvero ottimale. Palle smorzate, smash, pallonetti, volée e colpi ad effetto vanno chiusi al momento giusto, con la CPU che si occupa di "precaricare" l'animazione relativa all'apertura e il giocatore che deve intervenire prontamente per stabilire la potenza del tiro, la direzione da imprimere alla pallina e, soprattutto, l'attimo dell'impatto, dal quale dipende in buona sostanza l'esito del colpo. La varietà delle giocate eseguibili (evidenziate da scie colorate che identificano i differenti tipi di tiri), unita all'elevata caratura dell'intelligenza artificiale che anima gli avversari digitali più ostici, porta alle stelle il ritmo degli scambi e impone una condotta di gioco attenta e flessibile, in mancanza della quale è praticamente impossibile evitare di collezionare umilianti sconfitte a valanga. Gli atleti selezionabili (Hingis, Davenport, Seles e Kournikova per lo spogliatoio delle donne, Agassi, Sampras, Kafelnikov e Rafter per quello degli uomini), ad onor del vero, non sono perfettamente bilanciati e il brusco innalzamento della difficoltà a partire dal terzo incontro dei tornei da affrontare rende un po' troppo ripida la curva di apprendimento, ma sono problemi a cui non si presta grande attenzione, tanta è la concentrazione richiesta per arrivare ad un'altra esaltante vittoria.

La giocabilità al potere, insomma, anche se questo non vuol dire che la realizzazione tecnica di **SCTPT** sia deludente. Le riproduzioni poligonali degli atleti scelti da Namco sono sempre ben riconoscibili e vantano animazioni fluide e credibili, pur se non del tutto prive di occasionali incertezze nei raccordi tra un movimento e l'altro. Buone le rappresentazioni dei campi di gioco (ciascuno con il suo fondo, e quindi con il suo peculiare effetto sui rimbalzi), eccellenti gli effetti sonori e funzionali i temi musicali, leggeri ed orecchiabili come da tradizione Namco. La longevità, infine, è garantita dal gran numero di modalità di gioco implementate dagli sviluppatori: Arcade, Esibizione e Sfida a Tempo non necessitano ovviamente di ulteriori spiegazioni, mentre la sezione Sfida propone un percorso di allenamento relativo ai colpi più importanti e il Torneo Pro, autentico cuore del gioco, permette di seguire il proprio atleta nella sua carriera, guadagnando nel contempo i punti necessari ad acquistare i molteplici bonus (foto, brani musicali, consigli, inquadrature speciali e via dicendo) che da sempre caratterizzano la serie. Serie che, forse inaspettatamente, è cresciuta e maturata in modo sorprendente con questa sua ultima edizione, più che degna di essere considerata la migliore interpretazione digitale del tennis attualmente disponibile su console. I personaggi tondi, le locazioni bizzarre e gli assurdi bonus dei vecchi **Smash Court** per Super NES e PSone ci mancheranno, è vero, ma il progresso, si sa, richiede qualche piccolo sacrificio...

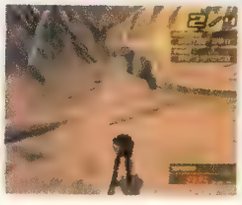
voto **9 su 10**

di erikpede

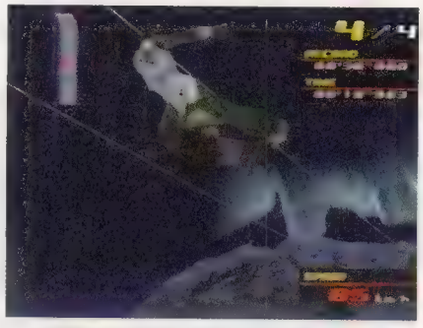
ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **NAMCO** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPORTIVO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2 SPLIT-SCREEN**

Alpine Racer 3

Namco sceglie la strada dell'arcade puro & senza fronzoli e prova ad entrare in competizione con **SSX**, ma lo fa in modo piuttosto maldestro. Gli incidenti di percorso, si sa, possono capitare a chiunque…



L'introduzione in CG è movimentata e divertente, ma non raggiunge gli standard imposti in questo campo dalla stessa Namco. Quando una softco non crede in un determinato prodotto, c'è poco da fare…



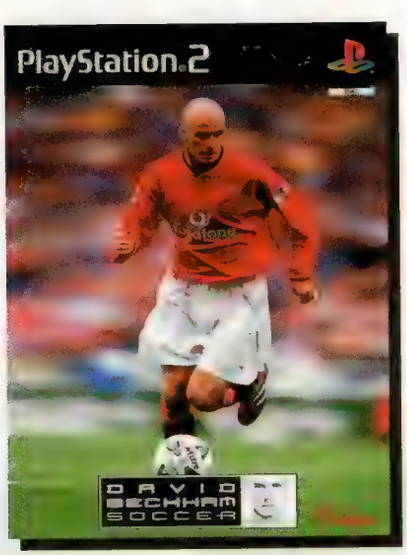
*Nonostante vengano addirittura ripresi con un'apposita angolazione della telecamera virtuale, i trick di **Alpine Racer 3** non possono assolutamente competere in spettacolarità con quelli di **SSX**.*

di erikpede

Non c'è passione, in **Alpine Racer 3**. È triste, certo, ma lo si intuisce subito, sin dalla prima discesa. E, per una volta, l'impressione iniziale è quella giusta. Niente guizzi, nessuna originalità, non un solo brivido: **Alpine Racer 3** è routine videoludica allo stato puro, un'innocua escursione sulla neve che non lascerà alcun segno nella memoria della collettività che gioca su PlayStation2. Routine, dicevamo, come la sequenza di operazioni da eseguire per accedere al gioco… si inserisce il CD-ROM nel tray, si assiste all'introduzione in CG e ci si trova di fronte al menu, che propone le opzioni Cross Race (una discesa contro 3 sciatori manovrati dalla CPU), Slalom (si sfreccia tra le porte, cercando di non mancarne nessuna – un classico), 1 On 1 (l'immancabile modalità per 2 giocatori in split screen), Time Attack (servono spiegazioni?) e Extreme Winner's Cup. Si seleziona quest'ultima alternativa, che di **Alpine Racer 3** costituisce la sezione principale, e ci si prepara ad affrontare una serie di sfide di difficoltà progressiva, nelle quali si verrà messi di fronte ad un avversario per volta allo scopo di arrivare alla finalissima. Si trattiene uno sbadiglio, si pesca un personaggio tra i 7 inizialmente disponibili (tutti con caratteristiche specifiche, ovviamente, e con un character design onesto e moderatamente accattivante), si scelgono un costume ed un equipaggiamento (sci tradizionali, sci da hot-dog, snowboard e così via) e ci si lancia giù per la pista del caso, modellata (come tutti i tracciati di **Alpine Racer 3**, del resto) sulla base dei rilevamenti satellitari acquisiti dal cielo sovrastante alcune località europee realmente esistenti (si parla di Francia e Svizzera, nel caso siate interessati). Non si fa in tempo a sopprimere un altro sbadiglio, che ci si rende conto che il gioco è parecchio veloce, nonché abbastanza fluido. Salti, bivi, scorciatoie, treni, gruppi di alberi e altri ostacoli più o meno plausibili scorrono via assai rapidamente, mentre un paio di valanghe vengono giù dalle cime per vivacizzare la discesa e qualche banco di nebbia nasconde alla vista le insidie più infami. L'illuminazione dinamica variabile simula efficacemente il sorgere e il tramontare del sole, le texture fanno il loro lavoro senza prodursi in miracoli da tramandare ai posteri e/o svarioni da rimuovere immediatamente dalla memoria visiva, e i personaggi si muovono decentemente, accompagnati da qualche frase campionata e dagli effetti sonori relativi agli impatti e all'attrito tra l'attrezzatura sciistica e la neve. Si ascolta il commento in lingua inglese, simile per stile e struttura a quello di **Ridge Racer** (e piuttosto ridicolo, a dirla tutta), e si presta il minimo indispensabile dell'attenzione ai brani di sottofondo, orecchiabili e inoffensivi come si addice ai temi musicali di un arcade di casa Namco. E si capisce, come si è detto in apertura, che **Alpine Racer 3** manca di passione, e pure di convinzione e solidità. La velocità è tutto, in questo gioco, e non lascia spazio ad altro: la modalità di esecuzione dei trick (dispensati dai designer nipponici in quantità trascurabile) è praticamente automatica e non entusiasma nemmeno per un istante; la sensazione di sfida e competizione latita spesso e volentieri; l'interesse per la conformazione dei percorsi scema non appena ci si rende conto che una strada vale l'altra, purché si riesca a scendere più velocemente di quanto non sia in grado di fare l'avversario digitale. Avanzando di gara in gara e mettendo da parte il denaro elargito alla fine di ogni discesa è possibile acquistare diversi livelli di equipaggiamento, il che dovrebbe aumentare l'interesse nel tempo; questo stratagemma, però, si rivela ben presto un'arma a doppio taglio, visto che permette di ottenere senza troppi sforzi sci e snowboard talmente versatili da rendere vano qualsiasi assalto da parte degli atleti messi in pista dalla CPU. Il bizzarro tracciato finale (una specie di toboga artificiale in cui si corre da soli, misurandosi con il cronometro e con un'interminabile serie di ostacoli assortiti) e i segreti da sbloccare, da parte loro, non riescono a risollevare le sorti di un titolo in cui Namco per prima non sembra aver creduto, con buona pace di chi si aspettava un nuovo **SSX**. **Alpine Racer 3** si lascia giocare, sia ben chiaro, ma mentre se ne affrontano le curve e i salti non si può fare a meno di pensare che la passione e la dedizione, tutto sommato, contano ancora in un'industria che della "genuinità" dei suoi lontani albori conserva ormai ben poco…

voto **5 su 10**

THE GAME



TRAIN LIKE HIM/PLAY LIKE HIM/BE HIM

DAVID BECKHAM SOCCER

PlayStation.2

XBOX

Distribuito da

LEADER

Rage
www.rage.com

© Rage Games Limited 2002. " " and "PlayStation 2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2002 Rage Games Limited. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. Uses Bink Video © 1997-2001 by RAD Game Tools Inc.

FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **IREM SOFTWARE ENGINEERING** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **AVVENTURA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Zettai Zetsumei Toshi

Un uomo, un'isola, una situazione estrema da cui uscire. Il genere catastrofico estende i suoi domini dal cinema al videogioco?

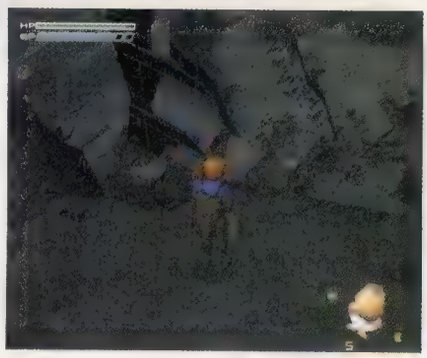
di giuseppe**de riso**

Il rapporto che un giapponese comune ha con la natura si identifica probabilmente in un sentimento ambivalente, dalle sfumature difficili da identificare dove amore ed odio coesistono. Da un lato l'influenza della religione scintoista porta a sentire la natura come una madre benevola, fonte di vita e ristoratrice. Dall'altro, il Giappone è un Paese situato in una posizione geografica ostile che lo sottopone alle implacabili prove delle frequenti catastrofi naturali che si susseguono da secoli: eruzioni vulcaniche, tifoni e, non ultimi, i violenti terremoti che traggono origine dal lento sprofondare della placca continentale in una fossa oceanica. E proprio le scosse sismiche rappresentano uno degli eventi più temuti nell'immaginario collettivo giapponese. Anche il videogioco di produzione nipponica, in quanto strumento di comunicazione, porta in sé le tracce della cultura da cui scaturisce: innumerevoli sono i titoli (in particolare RPG) in cui calamità o eventi di distruzione di massa legati in qualche modo alla natura fanno la loro comparsa. **Zettai Zetsumei Toshi** è uno di questi.

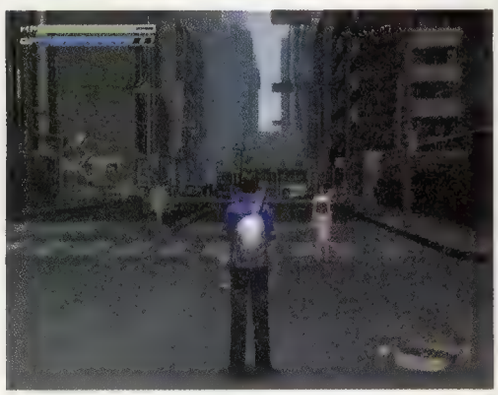
L'anno è il 2005. Sudo, giovane giornalista venticinquenne, viene incaricato di realizzare un servizio riguardante un'isola artificiale edificata sul mare dal governo giapponese servendosi di capitali inestimabili e delle tecnologie più avanzate. Ma è proprio durante il viaggio di andata in metropolitana che si manifesta la causa scatenante del gioco: un boato terrificante divora ogni altro suono e la terra comincia a sussultare. E' il finimondo. Pochi attimi di agonia e il giovane reporter riprende conoscenza, ma lo spettacolo che lo attende è a dir poco agghiacciante: la scossa sismica ha provocato morte e devastazione ovunque e lo scompartimento della metropolitana in cui viaggiava si è rovesciato. Quel che è peggio è che il ponte di comunicazione tra la terraferma e l'atollo artificiale è stato spezzato in due. L'interruzione tra le due parti è insormontabile e la strada di casa è preclusa; l'unica cosa fattibile è proseguire per la meta iniziale. Ma bisogna farlo in fretta, perché l'incubo è appena cominciato; nemmeno il tempo per riprendersi dallo shock che un sinistro rimbombo echeggia tutt'intorno, accompagnato da altre vibrazioni del sottosuolo. Vibrazioni che sono solo un preludio…

La riproduzione dell'isola è interamente in 3D e le deambulazioni vengono riprese dalle spalle di Sudo. Il gioco si sviluppa quindi come una tradizionale avventura sul modello di **Tomb Raider**, con cui condivide anche l'essenza, incentrata sull'esplorazione. Come per le aree del castello di **ICO**, allo stesso modo le locazioni da esplorare racchiudono dei piccoli puzzle di cui bisogna venire a capo; per farlo è essenziale setacciare l'ambiente che ci circonda alla ricerca di una via di fuga, e metà del divertimento consiste proprio nel girovagare tra le rovine o all'interno di un appartamento completamente a soqquadro, prestando attenzione alle insidie di una scenografia completamente precaria e soggetta alle alterazioni provocate dalle scosse.

Il nucleo di **Zettai Zetsumei Toshi** è sostanzialmente tutto qui: una sfida, una partita mortale che vede opporsi unicamente due contendenti: il giocatore e il sisma, nessun altro. Il premio in palio è la vita, quella di Sudo. Il giocatore deve preservarla, il sisma deve impossessarsene. Il nemico c'è, ma si sottrae alla vista e dispone di un'unica arma: l'ambiente e tutto ciò che vi è presente. Niente munizioni da conservare, nessun nemico di cui doversi sbarazzare. In effetti, più che un'avventura, **ZZT** è un simulatore di terremoto, e voi ci siete dentro. Il nemico è lì, invisibile ma sempre in agguato, pronto ad attaccare anche in circostanze solo apparentemente sicure. In ogni momento la terra può piegarsi ai suoi voleri e scaraventare contro chi gioca qualsiasi elemento dello scenario, siano essi oggetti di medie dimensioni come scale e barili fino a interi edifici e superstrade, perfettamente in grado di collassare e riversarsi contro il malcapitato eroe del gioco. Ad ogni passo la morte incombe, non c'è rifugio che non possa trasformarsi in una trappola. Proprio quando si pensa di essere fuori pericolo, ecco che il sisma sembra quasi divertirsi a cambiare con un colpo di mano la scenografia e a tramutare un luogo di pace in un inferno. La condizione di precarietà è perenne. Un ruolo discretamente rilevante occupano le piattaforme oblique (veicoli, mobilio, impalcature etc.) oppure in bilico sul vuoto, passaggi che costringono a valutare bene il livello di pendenza e la distribuzione del peso se si vuole venire a capo di situazioni decisamente scomode.



Sudo ha bisogno di recuperare costantemente i liquidi corporei. A tal fine è utile fare buona scorta d'acqua ad ogni fontana della città.



*Come in **Zelda Ocarina of Time** su N64, si salta semplicemente dirigendosi sull'estremità di una piattaforma.*

Per evitare di essere scaraventati via da una scossa improvvisa, nei momenti delicati occorre premere R1.

Nel suo cammino il giocatore avrà a che fare con altri 3 personaggi. Questi sono: Aiza, una studentessa universitaria; Jin, un giornalista freelance; e infine Higa, una giovane allieva delle superiori alla ricerca del fratello minore, scomparso dopo la prima manifestazione del terremoto. La loro funzione nel gioco non è accessoria: a seconda delle circostanze essi potranno accompagnare l'utente per la città, aiutarlo a proseguire, oppure determinare percorsi e situazioni alternative. Di tanto in tanto, infatti, verrà concesso di scegliere sul da farsi mediante due o più decisioni diverse da prendere durante i dialoghi che influenzano l'evoluzione della storia sfociando in finali differenti. Un po' come in **Onimusha 2**, Sudo può coltivare una specie di "relazione" con ciascuno di essi, ora intensificando, ora allentando il livello di fiducia. Ciò avviene in due modi: nel primo ci si serve delle varie ramificazioni nello sviluppo della storia mostrando in tal modo la nostra propensione nel favorire un individuo piuttosto che un altro con le nostre azioni. Nel secondo ci si può avvalere degli oggetti in cui si incappa strada facendo. Per esempio, ad un certo momento Sudo può disporre di un ombrello per proteggersi dalla pioggia, ma allo stesso tempo scegliere se privarsene per donarlo ad Aiza che è con lui. Optare per quest'ultima eventualità contribuisce ad alimentare la sua simpatia nei nostri confronti e generare risvolti inattesi. La longevità del gioco, quindi, trae enorme beneficio da questi diversivi che rappresentano un incentivo decisamente stimolante per portare a termine il gioco più volte e godersi tutto quel che nasconde. Ciò escluso, il ruolo dell'oggettistica disseminata qua e là ha il ruolo di aiutare a sciogliere semplici grattacapi la cui risoluzione è decisamente intuitiva e accessibile persino in giapponese.

L'assenza di nemici su schermo ha consentito agli autori di compiacere l'aspirazione centrale cui chiaramente ambivano: ricreare l'Apocalisse. Sollevato da oneri computazionali "aggiuntivi", l'engine poligonale si sbizzarrisce nella rappresentazione di scenografie tridimensionali decisamente prosperose. Il complesso urbano che fa da sfondo al titolo è stato messo in piedi in maniera realmente convincente e la cura riposta nella ricerca dei particolari gratifica il giocatore attento con una ricchezza di dettagli insolita per una produzione di certo non sorretta da un budget principesco. Tutt'intorno a Sudo è il disastro, il degrado. Ad ogni passo è tangibile l'incombenza della calamità, perennemente rammentata dalla vista di grattacieli sventrati, mezzi di trasporto sfasciati o ribaltati, costruzioni in equilibrio precario che potrebbero collassare da un momento all'altro e detriti di macerie rovinate al suolo sparse per ogni dove. Anche il clima si prodiga per alimentare una pervasiva sensazione di inquietudine: il gioco ha luogo in una giornata grigia, il cielo cinereo ammanta la già plumbea metropoli teatro dell'avventura con una velatura dai chiarori monotoni e tristi; la pioggia non tarderà a farsi sentire. I parametri fisici cui obbediscono i corpi trascinati dalle vibrazioni della crosta terrestre non sono molto convincenti ed è evidente il loro affidarsi a schemi predefiniti piuttosto che a una realistica simulazione della gravità. L'esito finale appare globalmente artificioso, ciononostante i momenti in cui sullo schermo tutto comincia a tremare non lesinano in spettacolarità ed efficacia. Trovarsi nel bel mezzo di una scossa con i vetri dei palazzi che vanno in frantumi, autobus e macchine che vanno a schiantarsi chissà dove e parti di edifici che si riversano al suolo può essere allo stesso tempo estremamente divertente e terrorizzante, specialmente quando al tutto si accompagna una vistosa inclinazione del suolo. Il numero di geometrie che PS2 è chiamato disegnare può raggiungere talvolta vette ragguardevoli culminanti spesso in vistosi rallentamenti che però non vanno a danneggiare in alcun modo l'esperienza di gioco.

Un prodotto a suo modo originale e meritevole, una lotta per la sopravvivenza che intrattiene e diverte dall'inizio fino alla conclusione (ed oltre) in maniera semplice, ma non per questo avara di gratificazioni; i limiti principali sono una longevità non elevatissima e una monotonia dell'azione che potrebbe indispettire gli amanti di dinamiche di gioco più concitate.

voto 8 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **ACTIVISION** SVILUPPATORE **TREYARCH** GENERE **AZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Spider-Man: The Movie

Treyarch riprende l'impianto di gioco del primo **Spider-Man** ideato da Neversoft, non riuscendo però a risolverne i problemi fondamentali.

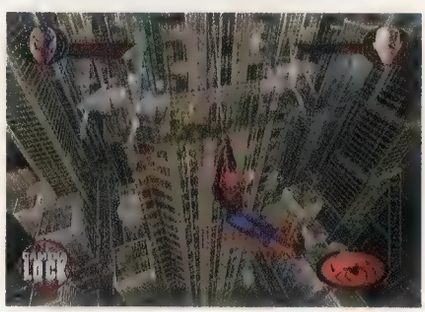
di diegocortese

Un paio di anni fa, dalla consueta massa di schifezze videoludiche d'ispirazione fumettistica emerse un gioco grazie alla notevole fedeltà con cui erano state riprodotte le atmosfere dell'opera originale. Sviluppato da Neversoft impiegando il motore di **Apocalypse** ampiamente modificato, la versione PSone di **Spider-Man** offriva tutto ciò che un fan del Tessiragnatele potesse desiderare. Un concept brillante che se correttamente coltivato poteva generare un vero capolavoro. Sfortunatamente ciò non si è verificato nel suo sequel, **Spider-Man: Enter Electro**, sia per la mancata correzione dei problemi più macroscopici da parte di Vicarious Visions (che ha sostituito Neversoft) sia per l'obsolescenza dell'hardware PSone. Con il passaggio della saga alla nuova generazione di console e la decisone di affidare i lavori a Treyarch, co-sviluppatori con Neversoft di **Spider-Man** per Dreamcast, sembrava concreta la speranza di vedere un terzo episodio della saga opportunamente migliorato. Il prodotto finale, per quanto superiore ai suoi predecessori, non soddisfa però tali aspettative. Dei quattro problemi principali dei precedenti **Spider-Man**, solo il sistema di controllo e la varietà di gioco sono stati corretti mentre longevità e soprattutto la gestione delle visuali presentano ancora delle lacune.

Come il suo titolo lascia intendere, le vicende narrate in **Spider-Man: The Movie** rispecchiano quelle descritte nel recente film di Sam Raimi dedicato al Tessiragnatele. Al contrario della versione classica della genesi dell'Uomo Ragno, l'aracnide che morde il giovane studente Peter Parker cedendogli i suoi poteri non è radioattivo, ma geneticamente mutato, mentre una cavia fuggita da un laboratorio di Oscorp ove si studiava una sostanza in grado di moltiplicare la forza di un uomo, finirà in seguito per generare il supercriminale Green Goblin. Il legame che collega Spidey al Folletto Verde diverrà causa di un furioso scontro tra i due che scatenerà il panico a New York. Per dare maggiore sostanza al gioco, Treyarch ha aggiunto alcuni supercriminali non presenti nel film, anche se il numero di alleati e nemici rimane inferiore rispetto al primo **Spider-Man**. Il loro inserimento nella trama originale appare inoltre un po' forzato. L'Avvoltoio e Shocker tentano una rapina che nulla a che fare con il progetto di Oscorp, mentre Scorpion si limita ad una comparsata in un paio di livelli molto brevi.

La scarsezza di comprimari non ha però influito negativamente sulla varietà delle situazioni di gioco. **Spider-Man The Movie** ostenta infatti una progettazione dei livelli più variegata, ampia e soprattutto spettacolare rispetto ai precedenti episodi. Ogni supercriminale propone una sequenza di inseguimento ed una di sfida, la quali richiedono strategie differenti per poter essere concluse con successo. E' aumentato drasticamente il numero di scenari aerei, in cui non ci si limita più alla ricerca degli avversari, ma si deve anche confrontarsi con loro in aria. Durante il salvataggio degli ostaggi bisogna ora tenere in considerazione il loro stato di salute che decrementa a causa dell'aggressione dei criminali. Affinate anche le missioni Stealth, rese più tattiche grazie all'inserimento di zone d'ombra in cui nascondersi. Giocando a livello Normal, completare il gioco richiede un discreto impegno dato che in caso di morte si è costretti a ripartire dall'inizio dello stage. Evento che capita non di rado vista la notevole letalità degli avversari, dovuta principalmente della loro capacità (esclusiva) di bloccare gli attacchi e dalla difficoltà di liberarsi dalle loro combo. Coloro che non amano le sfide impegnative comunque non temano, abbassando il livello di difficoltà al minimo il tasso di mortalità decresce sensibilmente. In questo caso però per completare il gioco non sono necessarie più di sei ore, una parte troppo consistente delle quali dedicata ai lunghi tempi di caricamento.

Allo scopo di prolungare la curva d'interesse per un concept in passato criticato per la sua brevità, Treyarch ha studiato un sistema che ricompensa l'abilità del giocatore sbloccando modalità segrete, immagini, filmati e cheat. Omaggi che però possono essere apprezzati solo dai fan dell'Uomo Ragno, dato che il loro effettivo valore ricreativo è piuttosto limitato. Affrontare il gioco interpretando Green Goblin comporta diversi momenti di frustrazione, principalmente dovuti al fatto che gli stage non erano evidentemente progettati per essere affrontati da un folletto a cavallo di un aliante a razzo. Inoltre gli scenari non presentano nessuna differenza strutturale rispetto a quelli proposti nella modalità di gioco principale. Lo stesso si può dire della modalità in soggettiva, minata da notevoli difficoltà di orientamento e di capacità di giudicare la distanza dei bersagli. Ancor più insignificante il Bowling Mode, nel quale si deve scagliare Spider contro un gruppo di uomini legati cercando



Immerso in una tempesta che si mitiga lentamente lasciando spazio a timidi raggi di sole, lo scenario in cui si combattono l'Uomo Ragno e l'Avvoltoio è il più emozionante di tutto il gioco.

di abbatterli con un solo passaggio. Per resto abbiamo un serie di skin differenti da applicare al protagonista ed altre alterazioni puramente estetiche. Lo sbloccaggio di tali opzioni avviene soddisfacendo a determinate richieste, differenti per ogni stage, nonché completando il gioco ad ogni livello di difficoltà. I giocatori più pigri saranno contenti di sapere che in alternativa si possono inserire dei codici in un apposito menù.

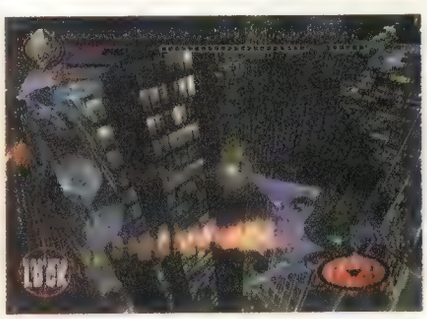
Il sistema di controllo di **Spider-Man: The Movie** rappresenta un considerevole passo in avanti rispetto agli episodi precedenti in termini di precisione e numero di azioni disponibili. Problemi quali le cadute durante i lanci con la ragnatela a quote basse, i movimenti limitati ad otto direzioni e la difficoltà nell'indirizzare i propri attacchi sono scomparsi. Particolarmente migliorata la gestione di Spider in volo grazie alla possibilità di sganciarsi dalla propria tela per eseguire acrobatici quanto fulminei cambi di direzione (molto utile negli inseguimenti). Tra le nuove azioni di cui è capace l'Uomo Ragno, la più utile è senza dubbio la capacità di eseguire accelerazioni improvvise in ogni direzione agganciandosi ad una superficie con la propria ragnatela. Grazie ad essa si possono evitare agevolmente i colpi provenienti dalla distanza oltre che allontanarsi rapidamente da aggressori troppo invadenti. Decisamente apprezzato, inoltre, l'inserimento di oltre venti differenti combinazioni di attacchi, la cui acquisizione avviene gradualmente nel corso del gioco recuperando appositi bonus. Tutte le mosse presenti in passato sono state riproposte con due gradi di potenziamento, anch'essi da acquisire mediante il recupero di item. Il processo di revisione effettuato da Treyarch non ha però sistemato due lacune croniche della saga: la tendenza di Spidey ad appiccicarsi involontariamente alle pareti ed il frequente cambio di orientamento delle direzioni di controllo. Quest'ultimo è causato da una gestione alquanto ubriaca delle inquadrature, per nulla risolta dall'inedita possibilità di bloccare la visuale su un determinato bersaglio.

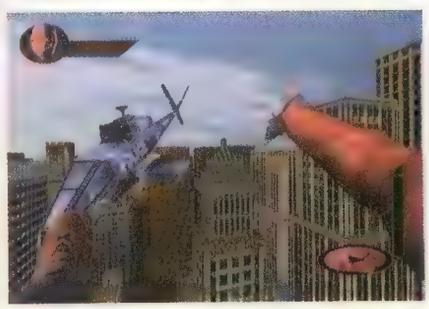
L'instabilità delle visuali non è l'unica imperfezione che affligge **Spider-Man: The Movie**. In primo luogo sono presenti problemi di anti-aliasing che, sebbene non raggiungono il livello dei titoli PS2 di prima generazione, sono comunque abbastanza rilevanti da infastidire i giocatori più pignoli. Più deludente la rappresentazione degli interni di alcuni edifici, dall'architettura povera, oltre che dei personaggi di minor rilievo. Non mancano comunque scenografie maggiormente curate quali la stazione della metropolitana abbandonata, la tana dell'avvoltoio in fiamme e in particolar modo tutti gli scenari all'aperto. Le ambientazioni che fanno da sfondo alle evoluzioni aeree di Spider regalano infatti suggestivi scorci della città di New York. File di grattacieli si estendono a perdita d'occhio, con finestre che riflettono l'ambiente circostante, realisticamente illuminato da una eccellente gestione delle fonti di luce. Guardando verso il suolo si può ammirare persino il traffico cittadino scorrere a decine di metri di distanza. Particolarmente spettacolare la realizzazione degli effetti atmosferici, soprattutto i fulmini che si abbattono sui tetti dei palazzi. Ben costruiti anche i modelli 3D dei protagonisti, curati nell'aspetto e nelle animazioni in modo che siano il più possibile vicini a quanto proposto da film e fumetto. Per ciò che concerne le sequenze d'intermezzo è stato fatto impiego sia di animazioni in tempo reale che di filmati in computer grafica. Presenti in grande quantità all'interno del gioco, i dialoghi sono stati affidati ai medesimi attori che hanno partecipato al film. Peccato che Tobey Maguire nel ruolo di Spidey reciti con la flemma di uno costretto ad accettare un lavoro che non gli aggrada. Irresistibile invece l'interpretazione di Bruce Campbell in qualità di istruttore durante il tutorial ed in alcune fasi di gioco. Degna di nota inoltre la possibilità di riprodurre l'audio con codifica Dolby Surround Pro Logic II.

Spider-Man The Movie è senza ogni dubbio la migliore trasposizione videoludica del fumetto creato da Stan Lee, anche se i margini di miglioramento rimangono ancora molto consistenti (leggi una realizzazione tecnica dalla qualità incostante). Chi è attratto dal fascino di Spidey può acquistarlo senza timore, specie in virtù dell'ampio corredo di extra, mentre per l'utente comune è consigliabile un atteggiamento più ponderato, in particolar modo se i due precedenti **Spider-Man** non hanno incontrato il suo gusto.

voto **7 su 10**

Il senso di ragno di Spidey lo avverte prontamente nel caso si avvicinino guardie.





Tra le modalità alternative ed i cheat disponibili esiste la possibilità di scegliere la visuale in soggettiva, controllare Green Goblin, ridurre l'Uomo Ragno a pochi centimetri d'altezza o giocare ad un bizzarro bowling.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SQUARESOFT** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **RPG** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Final Fantasy X

Acclamata e allo stesso tempo temutissima. Sbarca in Europa la versione PAL del decimo pirotecnico capitolo della saga di RPG più famosa al mondo.

di cristiano**bonora**

Enormi. Chi ha avuto modo di giocare alla demo contenuta nell'edizione europea di **Final Fantasy VI** lo sa bene. Nerissime: sono forse l'inevitabile (?) contrappunto cromatico alla più sontuosa festa del colore mai regalataci da PS2. Mai così grandi, mai così invasive, mai così irriverenti dell'opera che soffocano nella loro morsa deformante. Sono le bande nere della versione PAL di **Final Fantasy X**. Square aveva messo le mani avanti, anticipando la mancata inclusione di un selettore 50/60hz, opzione che avrebbe comportato dei problemi nella sincronia di suono e immagini (già seriamente minata dal mediocre doppiaggio in inglese), la cui risoluzione avrebbe posticipato ulteriormente la release fissata inderogabilmente per il 29 maggio. A chi invece implorava perlomeno un'ottimizzazione dell'immagine per lo standard televisivo europeo, Square ha risposto con un muso durissimo, alla Ifrit, per intenderci. Per coloro che già hanno digrignato i denti nel constatare i chiletti di troppo che il figlio di Sparda ha messo su per la sua apparizione nel vecchio continente, non sarà facile digerire le bande nere più spesse e prepotenti che abbiano mai indebitamente occupato un teleschermo occidentale. Altro che **Devil May Cry**. Visualizzando il gioco su un 16:9 incute sconforto la precisione con cui i margini dell'immagine accarezzano i bordi dello schermo, con buona pace delle proporzioni fisiche dei personaggi e di coloro che posseggono un televisore 4:3. Questa volta ai poveri diavoli europei non resta davvero che piangere.

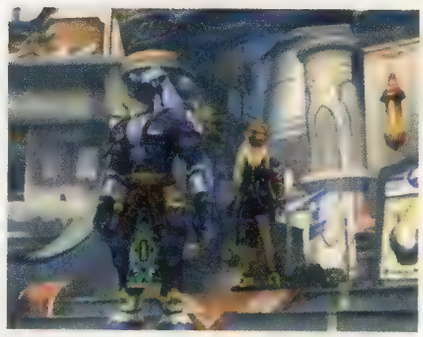
Analizzando la localizzazione linguistica non si possono rimproverare grosse sviste alla traduzione del parlato (rimasto in inglese, ma sottotitolato in italiano), tuttavia rispetto agli script della versione USA qualcosa è stato sacrificato. Una traduzione molto fedele avrebbe potuto generare dei bug a causa della superiore estensione delle stringhe in italiano rispetto a quelle in inglese; o meglio, li avrebbe comportati di sicuro dato che in casa Square nessuno aveva intenzione di adoperarsi per risolverli. Pertanto in molti casi si è ripiegato su una traduzione d'insieme, a tratti minimalista, che non mancherà di infastidire chi mastica abbastanza inglese da intendere il doppiaggio americano. Spesso poi, i testi originali paiono interpretati, esplicitati rispetto al contenuto volontariamente sibillino di certe imbeccate, o mutilati di quelle sfumature che non ne modificano il senso, ma contribuiscono alla caratterizzazione dei personaggi mettendone in luce le intenzioni e gli stati d'animo più intimi.

Come era lecito aspettarsi, la traduzione dei nomi di oggetti e status si mantiene coerente con i precedenti episodi della saga (coda di fenice, sonno, *blind* ecc.). Discutibili invece molte delle scelte operate in merito alla terminologia dei comandi nella finestra di interfaccia: "Skill (abilities)" e "Special (abilities)", ad esempio, sono stati resi rispettivamente con "Tecniche" (passabile) e "Qualità" (molto poco appropriato). Sprazzi di nonsense durante i combattimenti, dove l'inequivocabile "miss" della versione USA, così efficacemente tradotto dal lemma "mancato" in **FFIX**, è ora rimpiazzato dal termine "fallo", davvero fuori luogo. Nel complesso, comunque, un lavoro accettabile, ma la caratura del titolo avrebbe meritato sicuramente di più.

Vuoi per rimediare al ritardo rispetto alle uscite in America e Giappone, vuoi per "scusarsi" per la qualità della conversione dallo standard NTSC, come quella di **Metal Gear Solid 2** la versione europea di **Final Fantasy X** viene distribuita con un DVD aggiuntivo che contiene le interviste a sviluppatori e doppiatori, i trailer del gioco e un'anteprima video di **Kingdom Hearts**. La parola "contentino" l'avete pronunciata voi, non io.

Ben inteso, seppur "schiacciato" e localizzato solo decentemente, **FFX** è sempre **FFX**. Un **Final Fantasy** giovane, estroverso, esotico, che punta più a tramortire la sensibilità estetica del giocatore che non a stimolarne e sorprenderne le facoltà intellettive. Il capitolo dieci della saga non canta l'epica psicologica del settimo coltissimo episodio e non ricerca la solare ma profonda teatralità della nona avventura. **FFX** è un viaggio, un pellegrinaggio a dire il vero, e come tale implica un percorso lungo, impervio ma lineare. È un'epopea del videogioco cinematografico, che più che con le parole o con sconcertanti innovazioni sul piano ludico (limitate al nuovo intrigante sistema di combattimento e di crescita dei personaggi) comunica con i suoi volti, i suoi panorami e con la sbrigliata fantasia di Square, che dopo dieci episodi si tiene ancora ben lungi dal banalizzare il titolo della sua saga portabandiera. Proprio per questi motivi però, **FFX** meritava la piena interpretabilità per il suo pubblico nonché un sipario completamente tirato, ritrovandosi invece la scena ingombrata da due luttuosi drappi neri.

voto 8 su 10



I paesaggi e gli abitanti del mondo di Spira evocano i sapori e le tinte di un'India selvaggia e incontaminata.

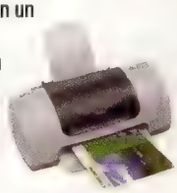
Da Compy tre settimane di pura emozione.

KOMETE

Da Compy puoi trovare due PC a prezzi incredibili e a **tasso zero**, con tante altre offerte irripetibili.
Dal 20 maggio al 9 giugno una grande promozione sarà la gioia degli appassionati di Internet, fotografia, giochi e musica su PC.
Non perdere quest'occasione!

Promozione fotografia e gioco

Dal 20 maggio e per due settimane il **PC Compaq Presario 6002EA** con **monitor 17"** può essere tuo ad un prezzo eccezionale, con un **finanziamento a tasso zero** (Tan 0%, Taeg 3,61%) oppure con una fantastica **stampante Epson C60** (83.82) inclusa nel prezzo e finanziamento a tasso zero per sei mesi (Tan 0%, Taeg 3,23%).
In più, scopri le altre vantaggiosissime offerte.



TASSO ZERO

NOVITÀ

35.09 **Compaq Presario 6002EA** - 33.10 **Monitor 17"**
Con processore Athlon 1600 XP+ e masterizzatore. Tuo a tasso zero oppure con stampante Epson C60, inclusa nel prezzo e finanziamento a tasso zero in sei rate.

€ 1.289,00

NOVITÀ

37.36 **Fotocamera Digitale OLYMPUS C-220 ZOOM**

€ 349,00 IVA COMPRESA

Offerta Game 3x2
Scegli i tuoi preferiti tra questi grandi successi: **se ne prendi due il terzo è gratis!**
04.24 Dune
04.10 Master Rallye
13.96 Schizm
64.36 Druuna
75.96 Dal Tramonto All'Alba
75.94 Atlantis 3

Promozione musica

Dal 1° giugno e per una settimana il **PC Compy Athlon 1800 XP** con masterizzatore e **schermo LCD incluso nel prezzo**, a tasso zero (Tan 0%, Taeg 3,25%), in 16 comode rate. In più scopri una vantaggiosissima offerta: alza il volume e goditi la tua musica preferita con le casse audio Altec Lansing 21100!

TASSO ZERO

NOVITÀ

PC Compy Athlon 1800 XP - Monitor LCD
Con masterizzatore e schermo LCD incluso nel prezzo. Tuo a tasso zero, in 16 comode rate da € 89,50 e € 99,00 di anticipo.

€ 1.499,00

NOVITÀ

37.40 **Altec Lansing 2100 - Casse + Subwoofer**
Modernissime casse con subwoofer per un audio di altissima qualità (40W RMS).
Con tastiera compresa nel prezzo in esclusiva Compy.

€ 159,00

Grande concorso Fantamondiale

E per vivere un'emozione in più, acquista un qualsiasi prodotto Compy, fai il tuo pronostico sui Mondiali 2002 e partecipa al grande concorso **Fantamondiale**. Puoi vincere tanti fantastici premi! Regolamento sul punto vendita.

Per conoscere il reparto Compy più vicino:
Numero Verde 800-418141
Orario ufficio:
Lunedì-Venerdì 9 -13, 14 -18
Internet **www.compy.it**

Gruppo CDC SPA

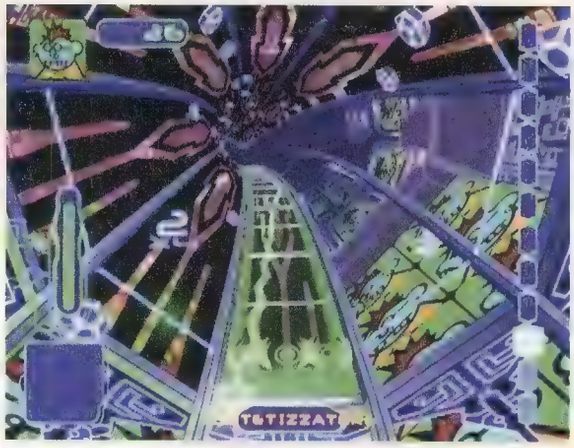
il computer per tutti
COMPY

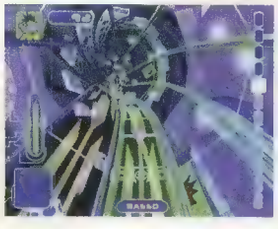
Il posto più familiare dove scegliere il computer.

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **SCEE** SVILUPPATORE **HARMONIX** GENERE **RHYTHM GAME** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLITSCREEN**

Frequency

"Danger is go! You want it, you want it, you wanted danger… you need it, you needed danger, danger!" (Powerman 5000 – *Danger Is Go!*)





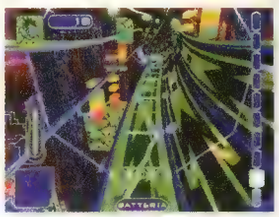
di erikpede

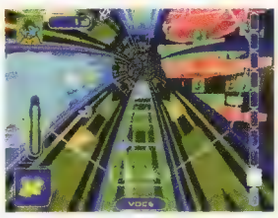
Frequency non è un videogioco. Sembrerà un'affermazione assurda, o un banale tentativo di iniziare una recensione con una frase ad effetto, ma c'è poco da fare: **Frequency** non è un videogioco. Non nel senso tradizionale del termine, perlomeno. Ci sono i punti, i record, i livelli, l'energia e la schermata del "game over", ma questi elementi non bastano a far rientrare **Frequency** nella schiera dei semplici videogame. Perché **Frequency**, prima ancora di essere un gran bel pezzo di software per l'intrattenimento, è un dannato trip. Un viaggio psichedelico, a tratti allucinante, capace di causare assuefazione tanto nel più incauto dei novizi della filosofia del rhythm game, quanto nel più fanatico dei seguaci del moderno credo noto ai più come **Beatmania**. Niente beveroni dal puzzo indescrivibile, niente pasticche dalle fogge a dir poco improbabili, niente ipodermiche: un semplice CD-ROM, una PlayStation2, un DualShock2 e via, si va in acido che è una bellezza. Lisergico…

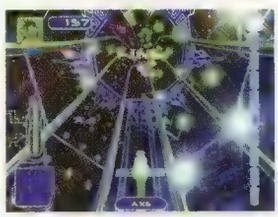
La meccanica di base di **Frequency**, come spesso accade con i rhythm game più riusciti, è piuttosto semplice, ma non per questo priva di una sua rispettabile profondità. Ad un primo esame, il titolo scritto da Harmonix appare come un bizzarro incrocio tra un gioco musicale più o meno tradizionale e **Tempest**, con il quale condivide l'utilizzo di un tunnel come area di gioco. Il tunnel di **Frequency**, però, non è un campo di battaglia, bensì una rappresentazione vettoriale del brano selezionato dall'utente all'inizio della partita; ad ogni segmento del tunnel corrisponde una sezione del pezzo, opportunamente suddiviso in diversi frammenti separati da appositi portali per dare l'idea dell'avanzamento all'interno del livello, mentre ciascuna delle otto facce del tunnel è associata ad uno dei canali (basso, batteria, chitarra, voce e così via) in cui la traccia viene smembrata dal motore di gioco. A questo punto, ovviamente, le cose iniziano a complicarsi un po': le otto facce che compongono ogni singolo segmento del tunnel, infatti, sono ulteriormente frazionate in un certo numero di unità rettangolari, al di sopra delle quali sono posti dei grossi punti colorati. I punti in questione altro non sono se non le "note" (definizione moderatamente impropria, quando si parla di un rhythm game, ma comunque assai efficace) che vanno a formare la melodia del canale preso in considerazione, le cui frazioni rettangolari sono idealmente percorse da tre linee verticali (una all'estrema destra, una al centro e una sulla sinistra) sulle quali i punti colorati vanno ad adagiarsi. Il tutto è in realtà più semplice di quanto possa apparire se descritto a parole, ma nel quadro generale manca ancora una pedina fondamentale: il giocatore. Il suo scopo, chiaramente, è quello di "colpire" col giusto tempismo le note che affollano il tunnel, in conformità con quelle che sono le immutabili linee guida dei rhythm game, ma anche questa operazione (ormai banalizzata dalla rapidissima diffusione dei giochi musicali) assume i toni di un mirabile esercizio di stile, in **Frequency**. Questo perché nel gioco distribuito da SCEE l'utente non si limita ad attendere il passaggio delle note in un determinato punto dello schermo per poi suonarle (l'inconfondibile stile di casa Konami…), ma partecipa attivamente alla progressiva "costruzione" del brano con cui ha scelto di cimentarsi. In che modo? È presto detto: all'ingresso in un segmento, la sezione della melodia ad esso relativa è praticamente muta. Sta al giocatore, quindi, attivare con successo le note di un numero minimo di sezioni per canale, dato che soltanto così il canale verrà "acceso" ed inizierà ad essere suonato. Per attivare il sopracitato minimo sindacale di sezioni della partitura, il novello DJ può avvalersi di uno strumento chiamato "attivatore", ovvero una barra orizzontale provvista di tre slot. Inutile dire che ogni slot è collegato ad una delle linee verticali su cui poggiano le note, ed è altrettanto inutile notificare l'associazione di un pulsante del joypad a ciascuno degli slot. Traduzione: il giocatore sposta l'attivatore da un

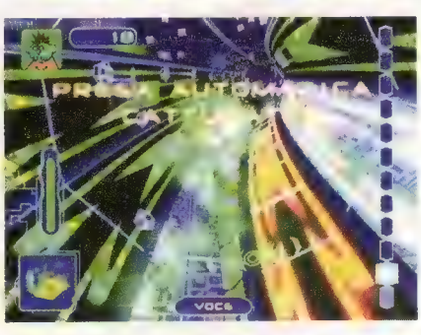
*La modalità multiplayer di **Frequency**, vista la sua spettacolare frenesia, può diventare un vero elogio al caos, ma non manca mai di divertire ed esaltare.*

La grafica che fa da sfondo al tunnel può essere selezionata prima dell'inizio della partita, oppure può essere eliminata del tutto in favore di un fondale nero, nel caso ci si voglia concentrare al meglio.









*L'editor dei personaggi che correda **Frequency** è estremamente completo, nonché assai spassoso da utilizzare. I risultati ottenibili con un minimo di pazienza possono essere davvero ridicoli...*

canale all'altro (operazione che comporta la rotazione del tunnel, e non dell'attivatore, in opposizione agli insegnamenti di **Tempest**), tenta di colpire le note senza commettere errori, accende le tracce e passa di sezione in sezione, fino a giungere al termine del tunnel e conquistare così il livello in corso. Tutto qui? Non esattamente... tanto per cominciare, l'energia a disposizione dell'attivatore è limitata e decresce lentamente man mano che si procede lungo il tunnel senza attivare nessuna nota. Se l'indicatore della forza vitale scende a zero prima del raggiungimento della fine del tunnel la partita va inevitabilmente a farsi benedire. In secondo luogo, c'è da considerare il fattore punteggio: l'accesso ai brani "nascosti" richiede infatti il conseguimento di quantitativi di punti abbastanza elevati, praticamente impossibili da raggranellare se non si ricorre al concatenamento delle sequenze di note. Concatenamento che implica il passaggio frenetico da un canale all'altro, con annesse sbirciate al segmento successivo mentre si è ancora impegnati a completare quello corrente e con miriadi di salti quasi isterici tra le varie zone del tunnel, non necessariamente adiacenti o comunque vicine. Non bisogna dimenticare, poi, i bonus, assolutamente essenziali ai fini del punteggio (è il caso del moltiplicatore) e della salvaguardia della salute mentale del giocatore (qui si parla dell'icona per il completamento automatico, da utilizzare per togliere di mezzo le sezioni più ostiche dei canali più gremiti di note). In ultimo, ma non certo in ordine di importanza, c'è il livello di difficoltà di **Frequency**, intrinsecamente elevato. Gli spazi tra le note diventano meno generosi via via che si sale di livello, i puntini colorati si ammassano a monte dell'attivatore e sembrano puntarlo con aria minacciosa. Mentre scendono verso la parte bassa dello schermo, il panico si fa strada, il sudore freddo inizia a imperlare la fronte del giocatore. La disposizione delle note si fa perfida & diabolica, il cervello viene totalmente bypassato dal rapporto di coordinazione tra gli occhi e le mani, intente a pestare sul joypad con una celerità preoccupante per gli eventuali spettatori. Le imprecazioni si appesantiscono, il punto di non ritorno viene oltrepassato e il miracolo si compie: si realizza la grandiosità della frenesia pura di **Frequency**, e si viene catturati in modo irreversibile. Le note di Orbital, Crystal Method, Powerman 5000, Paul Oakenfold, DJ Q-Bert, No Doubt, Roni Size, Fear Factory ed altri ancora suonano incessantemente in sottofondo, i canali speciali (scratch e axe) diventano obiettivi da raggiungere e sfruttare a tutti i costi, la modalità multiplayer (eccelsa, con tanto di bonus dedicati) si trasforma in un'autentica ossessione e la grafica, fatta di spigoli vivi e tonalità a metà tra il neon e *Tron*, passa dallo stato di semplice aspetto funzionale a quello di piccola opera d'arte, da fissare per poche frazioni di secondo alla volta, mentre si balza dall'ennesima nota posizionata nella maniera più bastarda possibile alla successiva, ancora più ostica da acchiappare (scontato, no?). Brilla pure l'opzione Remix, grazie alla quale è possibile intervenire liberamente sui brani disponibili, salvarne le versioni rimaneggiate e affrontarle in compagnia degli amici, proprio come si farebbe con le tracce standard nelle modalità principali. E brilla, con nostro grande gaudio, un titolo che aveva sì suscitato un certo interesse, ma che nessuno aveva preso sufficientemente sul serio prima dell'uscita negli Stati Uniti, dove **Frequency** è stato premiato dalla maggior parte della stampa specializzata e dal pubblico. Un risultato che il prodotto di Harmonix e SCEE merita pienamente di conseguire anche in Europa, territorio in cui questo curioso ibrido a metà strada tra il rhythm game, il gioco d'azione e **WipEout** (la vena musicale è quella, a ben vedere) non dovrebbe aver problemi a sfondare. Complimenti agli sviluppatori, ora non resta che implementare la modalità online di cui si era parlato qualche mese fa...

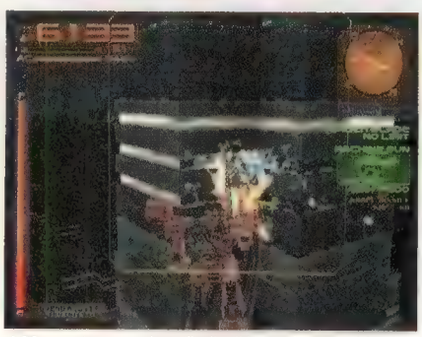
voto 8 su 10

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **FROM SOFTWARE** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SIMULAZIONE** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **2-4 SPLITSCREEN/I.LINK/ONLINE**

Armored Core 3

Il "Gran Turismo" delle simulazioni robotiche giunge alla sua terza edizione mantenendo inalterata la propria struttura e, di riflesso, il proprio fascino. Purtroppo latitano le qualità per sfondare nel mercato di massa. Una mancanza imperdonabile?

di marcellocangialosi



***AC3** ostenta un modesto livello di interazione con i fondali. In foto una rapida mitragliata manda in frantumi la vetrata di un grattacielo. Quest'ultimo però non collassa neanche sotto bombardamento atomico.*

La fase di allestimento del mech è delicata e complessa. Indovinare la configurazione migliore per affrontare le varie missioni è imperativo. Il gioco offre inoltre la possibilità di preparare tre "configurazioni tipo" differenti (ad esempio, una pesante e potente, una leggera e veloce ed una bilanciata) per evitare totali smantellamenti e ricostruzioni del mech. Ok, era già contemplata nel precedente episodio, ma in questo è più accessibile e funzionale.

La sfortuna di **Armored Core** è di parlare ad una nicchia d'utenza. Concepito all'alba dei tempi su PSone e maturato attraverso quattro edizioni (cinque compresa questa), di cui due già pubblicate per il 128bit Sony, il "meka" simulator di From Software gode immeritatamente e al tempo stesso prevedibilmente di meno esposizione rispetto a produzioni ludiche dal soggetto analogo come **Virtual-On**, **Mechwarrior** o addirittura il neonato **Zone of the Enders** (per tacere della tracotante offerta Bandai). Tanto il pubblico giocante quando buona parte della critica giudicante non hanno mai corrisposto alla serie l'amore e la passione espressa dai suoi sviluppatori. Indubbiamente **Armored Core** è un gioco difficile da amare. A differenza dei titoli sopra citati, non si concede alle richieste di immediatezza di giocatori sempre meno predisposti ad accettare sistemi di controllo complessi e dinamiche di gioco che rimandano la prima gratifica a svariate ore di distanza dall'inizio dell'esperienza ludica. **Armored Core** è fatto così: non dispiega immediatamente il suo potenziale ricreativo, ma lo custodisce all'interno di un "Nucleo Corazzato" da penetrare con la forza della dedizione e della perseveranza.

Un sistema di controllo complesso, si diceva. E' questo il primo ostacolo da superare, la prima paratia da sfondare per avvicinarsi al nucleo. **Armored Core 3** attribuisce una funzione specifica ad ogni tasto del controller. La croce direzionale o la leva analogica sinistra comandano la marcia in avanti e la retromarcia (in linea retta o obliqua) nonché la rotazione del busto sull'asse verticale. Per volgere lo sguardo in alto ed in basso si usano i tasti dorsali inferiori mentre quelli superiori permettono di spostarsi lateralmente a destra o a sinistra. I 4 tasti principali del controller si spartiscono l'uso delle armi principale (■) e secondaria (●), la selezione della prima (▲) e l'innesco dei retrorazzi (✕). Agendo sul tasto L3 si ottiene una super spinta in avanti (previo un secondo di caricamento) mentre il tasto R3 attiva/disattiva eventuali estensioni montate sulle spalle del mezzo corazzato. Insomma, l'incubo di un artritico. Se le decine (e decine e decine) di missioni di cui si compone il gioco ponessero come obiettivi l'eliminazione di innocui bersagli statici, la distribuzione funzionale proposta da **Armored Core 3** non darebbe grossi problemi. Ma lo scenario bellico in cui di fatto si opera è tutt'altro che accondiscendente. Bisogna muoversi. Sempre. Immaginate la scena: un mech nemico si lancia verso di noi vomitando cannonate dirompenti. Evasione: R2 per scartare lateralmente a destra, ✕ per levarsi in volo e ◀ per mantenere il nemico nel reticolo di mira. Ma si è in quota. L'orizzonte è deserto. Quindi giù con la visuale premendo il tasto L2 e pollice su ■ (arma principale) pronti a far rimpiangere al bastardo di averci provato. Ma dov'è il bastardo? Vola anche lui, al nostro inseguimento. Allora su con la visuale (R2) mantenendo quota e traiettoria circolare attuali. Eccolo, il bastardo è finalmente nel reticolo di mira. L'arma primaria lo sta per agganciare. Un altro millisecondo ed è fottuto. Pronti a far fuoco. Agganciato! Fuoco! Er… sorry, motore surriscaldato. I retrorazzi si spengono. La gravità riporta coi piedi per terra. Tonfo metallico. Il bastardo è sopra di noi. Il tempo di alzare il reticolo ed è già alle nostre spalle. Tonfo metallico dietro di noi. Un'occhiata al livello degli scudi per capire se la corazza sopporterà il colpo. No, non sopporterà il colpo… Nell'arco di una decina di secondi sono stati premuti sei tasti ed impiegate contemporaneamente sei delle dieci dita a disposizione solo per evadere un attacco e ricambiare il gesto. E si è fallito. Se ad Actarus bastavano due leve per fare i salti mortali col suo Goldrake segando una fila di nemici con una elegante rotazione dell'alabarda spaziale, Peter Ray sudava sette camice per mettere semplicemente in piedi il suo mobil suit. Ecco, il pilota del Gundam è l'archetipo del giocatore tipo di **Armored Core**. Actarus, quello del giocatore tipo di **ZOE**. Come i due manga, i due videogiochi di Konami e From Software appartengono a due scuole di pensiero diverse, rispettivamente quella "ortodossa" (Go Nagai/Konami) e quella "realistica" (Yoshiyuki Tomino/From Software). Sapere da quale delle due si è maggiormente attratti è fondamentale per capire se **Armored Core 3** piacerà o meno. E non solo. Un altro aspetto che distingue la serie di From Software dalla concorrenza è la sua forte componente "manageriale". I mech sono modulari, composti da elementi distinti quali testa, braccia, busto, gambe, generatore, radiatore, computer di bordo ed un'altra, enorme varietà di armi, sistemi difensivi e antimissilistici, add-on vari ed estensioni. Ad ognuno di questi elementi – acquisibili spendendo il denaro ottenuto portando a compimento le varie missioni - corrisponde un ricco e complesso elenco di caratteristiche da tenere in debita considerazione prima di procedere alla loro combinazione. Puoi montare i pezzi più robusti, le armi più dirompenti e il computer più veloce,

ma se il generatore non è in grado di alimentarli non vai da nessuna parte. Allora compri un nuovo generatore. Vuoi montare quel massiccio cannone da 70.000 crediti sul tuo mech? Ok, ma le sue gambe ne sopporteranno il peso? No. Allora compri un sistema di locomozione capace di sopportarlo che può anche essere un cingolato. Meglio? Si. Comincia la missione: mech distrutto dopo 10 minuti. Cosa è andato storto? Non hai tenuto in debita considerazione il tipo di missione proposta. **Armored Core 3**, come i precedenti episodi, fa anche questo: impone un allestimento ragionato in funzione della sfida da affrontare. E lo fa con forza. E' incredibile quanto il livello di difficoltà di ogni missione dipenda dalla configurazione del mech a bordo del quale vi si partecipa. Il che ripartisce equamente il quid ludico del prodotto fra la fase preparatoria e quella operativa, fra la scelta dei componenti più adatti ad affrontare un determinato impegno bellico ed il loro efficace impiego attraverso quel complesso sistema di controllo di cui si è parlato poco sopra.

Una volta accettata questa impostazione, dopo innumerevoli tentativi e bestemmie, si comincia ad apprezzarne gli effetti. La sensazione di manovrare una vera e propria macchina da guerra si concretizza, affascinando ed assorbendo totalmente quei giocatori disposti a percorrere la via crucis che conduce a questa rivelazione. Ed è solo quando si diventa piloti provetti che i reali difetti del gioco vengono a galla. In più di una circostanza può capitare di essere raggiunti da missili teleguidati capaci di attraversare i poligoni o di essere investiti da un'esplosione avvenuta al di là di una parete d'acciaio spessa due metri. Fortunatamente l'occorrenza di questo inconveniente non è sufficientemente frequente da minare la giocabilità, ma ciononostante non è bello concludere un'eccellente manovra evasiva facendosi scudo con una colonna o con i rottami di un gigantesco incrociatore, e scoprirsi comunque vulnerabili. Quando capita, un moto di stizza carica in gola un poderoso "fanculo", soprattutto se quel colpo andato a segno ci è stato fatale. Alla luce della macchinosità dei controlli è difficile dire se la poco complessa intelligenza artificiale che governa i mech avversari sia di fatto un male e non allievi piuttosto le pene del giocatore. Quando un nemico si incastra in un angolo o ci piomba davanti esponendosi bellamente ai nostri attacchi più letali, si gode come bimbi dinnanzi al dono di un cono gelato dopo interminabili lamenti. Più in generale si ha la sensazione che la difficoltà degli scontri non dipenda tanto dall'astuzia degli avversari quanto dalla superiore speditezza con cui la CPU ne comanda il moto. Un ultimo difetto è espresso dalla talvolta inopportuna interruzione dell'azione con brevi scene d'intermezzo tese a segnalare l'ingresso sul campo di battaglia di nuove forze nemiche. Se si è impegnati in una faticosa manovra di aggancio in volo di un difficile bersaglio, lo stacco della telecamera comporta un'intuibile disorientamento vanificando gli sforzi compiuti.

Sono trascorsi circa 8000 caratteri dall'inizio di questa recensione e si è parlato di pregi e difetti comuni a tutti gli ultimi **Armored Core**. Ma in cosa differisce questo terzo capitolo dai precedenti? In vero, in poco. Al di là dell'inclusione di nuove armi (come il lanciafiamme ed il lanciagranate equipaggiabili sul braccio sinistro, tradizionalmente deputato all'impiego esclusivo di spada laser e scudi) e nuovi componenti (come il busto dotato di due moduli estraibili ed orbitanti che scagliano saette ai nemici più vicini), l'inventario offerto da **Armored Core 3** non presenta aggiunte di particolare rilievo. La fase di test del proprio mech è stata resa al tempo stesso più funzionale ed interessante dall'inclusione di bersagli a comparsa da centrare il più rapidamente possibile ottenendo a fine prova un dettagliato rapporto. Come di consueto la struttura di gioco offre missioni a scelta multipla, sebbene alcune di esse si distinguono per lunghezza e varietà e propongano talvolta l'opportunità di comprarsi il sostegno di uno o due mech alleati. Dopo l'assenza ingiustificata in **AC2 Another Age** ritorna la modalità Arena in cui sfidare altri mech comandati dalla CPU per racimolare un po' di soldi extra ed oggetti bonus. Non manca, infine, una modalità multigiocatore, esprimibile sia off-line che on-line. Nel primo caso attraverso split-screen o i.LINK (per un massimo di 4 giocatori), nel secondo via modem analogico USB (per due giocatori soltanto). Chiaramente quest'ultima facoltà è appannaggio esclusivo dei giapponesi. Beati loro.

Tirando le somme, **Armored Core 3** non è chiaramente una rivoluzione e non è esente da difetti. Ciononostante è quanto di meglio sia disponibile su console nel panorama dei meka simulator nipponici e come tale merita senz'altro una chance. Potreste innamorarvene e finire anche voi nella nicchia.

voto 7 su 10

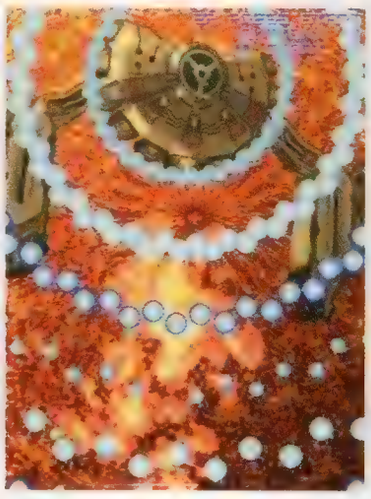
Nonostante l'abbondanza di missioni proposte, gli obiettivi assegnati e le condizioni previste sono sufficientemente variegati da scongiurare la noia. Non mancano massicci boss finali.

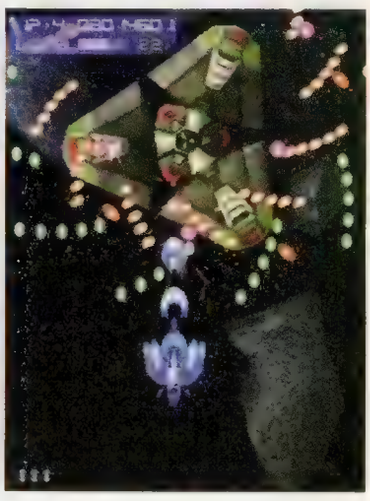
*Sebbene evidentemente mossa dal medesimo motore del precedente episodio, la grafica di **AC3** propone mech più particolareggiati ed effetti "esplosivi" arricchiti da realistiche fumate. Il mezzo di locomozione quadrupede, inoltre, è stavolta completamente animato. Peccato per i rallentamenti che attanagliano le battaglie più affollate. In queste circostanze, basta una sventagliata di missili, pur anche fuori dallo schermo, per tramortire la velocità di gioco e mandare in palla la risoluzione verticale. Ottimo il sonoro, che si avvale della decodifica Dolby Pro Logic 2.*

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **SUCCESS** SVILUPPATORE **INTERNO** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **2**

Psyvariar Complete Edition

Attenzione! Questa recensione è adatta solamente ad un pubblico di fanatici della distruzione indiscriminata a mezzo laser. Se gli sparatutto non sono la vostra religione, passate pure oltre...





*Oltre che in confezione standard, **Psyvariar CE** è disponibile in due edizioni deluxe: la prima contiene un CD con la colonna sonora del gioco, la seconda racchiude addirittura un DVD, sul quale sono registrate due partite perfette (una per ciascuna versione del gioco).*

di erik**pede**

Gli sparatutto sono ormai prossimi all'estinzione. Inutile girarci intorno, è un dato di fatto. E, lasciatevelo dire, questo non è un bene. Non è un bene perché con gli sparatutto se ne andrà lo spirito originario dei videogiochi, soffocato da un mercato che premia soprattutto licenze, grandi nomi e spacconate promozionali di ogni ordine e tipo, ed anche perché, checché se ne dica, quello degli shoot'em up è un genere videoludico che ha ancora parecchie cose da dire, come si evince da un rapido giro di prova con **Psyvariar Complete Edition**. Non lasciatevi ingannare dalla realizzazione tecnica appena funzionale (grafica, musica ed effetti sonori sono indubbiamente gradevoli, ma nulla di più), non pensate che Success abbia voluto indorarvi una pillola sospetta registrando due versioni dello stesso gioco su un solo disco, non crucciatevi se non avete la possibilità di ribaltare il televisore ed eliminare così le bande nere poste ai lati dell'area di gioco... limitatevi a lasciarvi trasportare dal sottile piacere che deriva dallo sfrecciare impavidi & impuniti tra decine di proiettili, non prima di aver scelto il vostro **Psyvariar** preferito, però. Sul CD-ROM, come s'è detto, ce ne sono due, denominati **Medium Unit** e **Revision**: la seconda versione vanta una grafica più pulita, un livello di difficoltà più accessibile e uno stuzzicante Replay Mode (si selezionano due livelli e la CPU li completa clonando le partite migliori a cui ha assistito, poi tenta di prodursi in una prestazione migliore), ma il grosso dei nemici, dei boss e dei livelli sono comuni ad entrambe le varianti, così come il gameplay ovviamente. Gameplay che al tradizionale scorrimento verticale e alla canonica coppia di tasti per il cannone principale e le smart bomb, aggiunge un pulsante per l'avvitamento (entrando in "spin" la navetta rallenta i suoi spostamenti, ma guadagna in concentrazione e incisività del volume di fuoco) e un accattivante sistema di evoluzione dell'astronave, che salendo di livello cresce in potenza e, di tanto in tanto, cambia addirittura forma, assumendo sembianze via via più complesse. E come ci si arrampica su per la scala evolutiva di **Psyvariar**? Distruggendo il maggior numero possibile di nemici (operazione premiata al termine di ogni livello con consistenti quantità di punti bonus), è chiaro. E ricorrendo all'ingegnoso sistema Buzz, che poi altro non è se non il maggior punto di forza di **Psyvariar**. Il Buzz è assimilabile in qualche modo alle combo dei picchiaduro, con la sostanziale differenza che in questo caso le "catene" si assemblano schivando con uno scarto minimo i colpi degli avversari; la navetta di **Psyvariar**, infatti, accusa il fuoco nemico unicamente nella sezione centrale, mentre le fiancate sono in grado di deflettere i proiettili ostili (manovra segnalata dall'apparizione di copiose fontanelle di scintille). Un'operazione altamente rischiosa, che il giocatore medio potrebbe pensare di potersi risparmiare (perché tentare di salire di livello e potenziare il cannone a tutti i costi, visto che i crediti a disposizione sono illimitati?), se non fosse che in **Psyvariar** solo chi osa viene ricompensato. Questo perché la struttura ad albero degli stage (molto brevi ed estremamente intensi, quasi a fare "semplicemente" da preludio ai roventi scontri con i massicci boss) sblocca le aree più interessanti soltanto in seguito al raggiungimento di determinati livelli di evoluzione, il che vuol dire che giocando in modo approssimativo e senza sfruttare a fondo il Buzz è impossibile accedere alle zone più appaganti. Risultato: mentre negli sparatutto "normali" si fanno i salti mortali per evitare la pioggia di fuoco e laser scatenata dai nemici, in **Psyvariar** ci si butta a capofitto nella montagna di proiettili sempre presente su schermo, lasciando il tempo agli avversari di sparare a volontà e andando ad inseguire ogni singola scheggia di metallo per poi schivarla e allungare la catena delle combo (che in **Psyvariar Revision** cresce vertiginosamente, vista la maggiore tolleranza del Buzz). Spesso si perdono una o più navette per ingordigia, per aver voluto sverniciare a tutti i costi la fiancata del proprio velivolo con una striscia di colpi particolarmente allettante, ma si finisce sempre per ritentare, totalmente persi nell'ebbrezza degli slalom tra le pallottole variopinte ed inebriati dalla voce campionata che annuncia i level-up in sequenza, uno dopo l'altro. Ci si esalta, ci si arrabbia, poi ci si esalta di nuovo e ci si prepara a scaricare tutto il potenziale della nave sul boss di turno, pronti a scatenare una cascata di scintille andando a braccarne ogni bordata, ogni colpo, ogni cannonata con il proprio mezzo. Adrenalina pura, almeno per i giocatori vecchio stampo. Gli altri, be'... forse farebbero meglio a dimenticare tutto ciò che hanno appena finito di leggere.

voto **8 su 10**

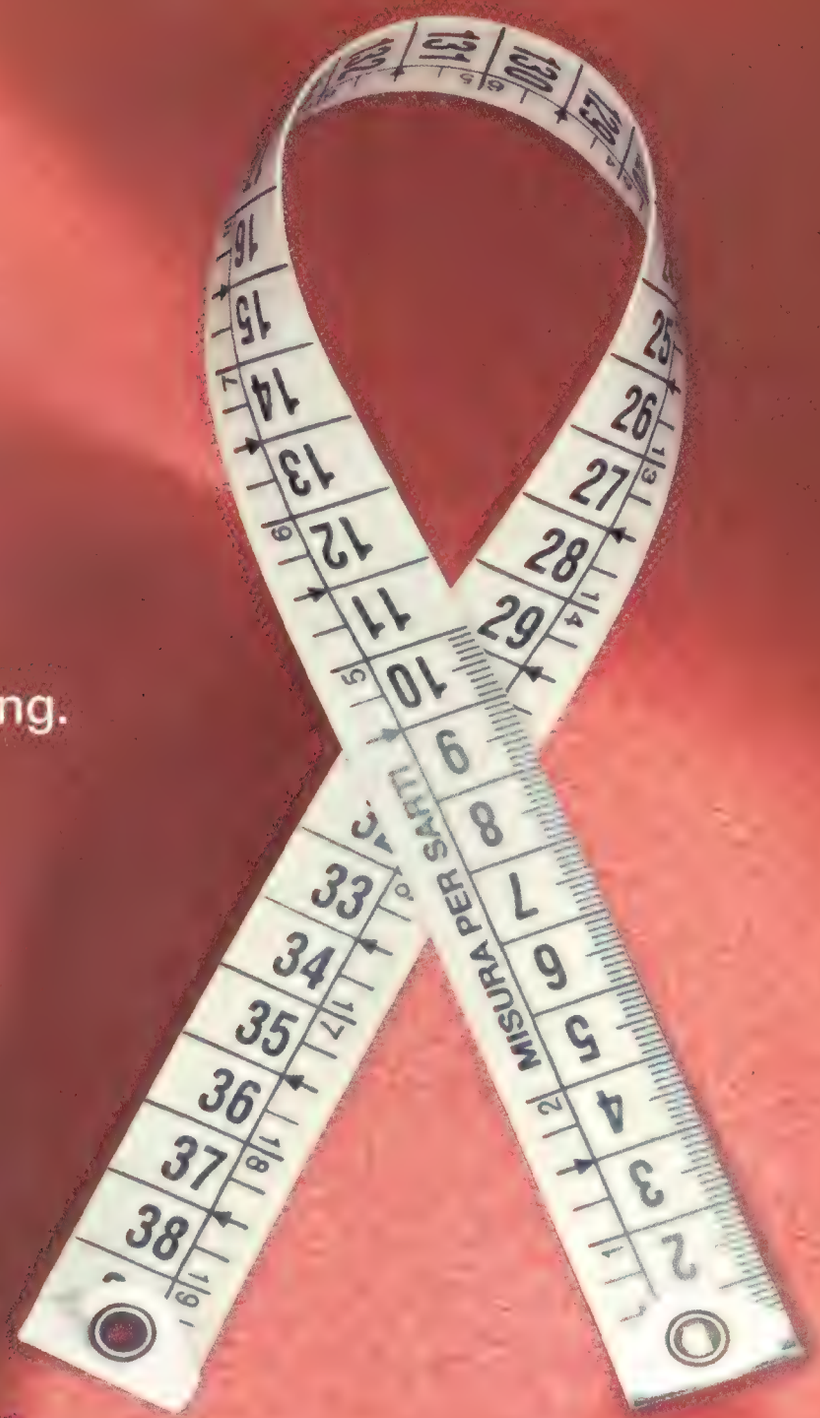


Foto di Pierpaolo Ferrari

Fai bene a fare shopping.

Convivio

MOSTRA MERCATO BENEFICA A FAVORE DI

ANLAIDS

ASSOCIAZIONE NAZIONALE PER LA LOTTA CONTRO L'AIDS

MILANO 7-11 GIUGNO 2002.

FIERA MILANO-PADIGLIONE 3 INGRESSO PORTA METROPOLITANA MM AMENDOLA FIERA.
INGRESSO LIBERO DALLE 10.00 ALLE 22.00
ORARIO CONTINUATO.

SEGRETERIA ORGANIZZATIVA:
MAGISTER CORSO GARIBALDI 38,
MILANO-TELEFONO 02.86464692
E-MAIL STUDIOMAGISTER@TISCALI.IT
WWW.CONVIVIO2002.IT

Viaggi del Ventaglio

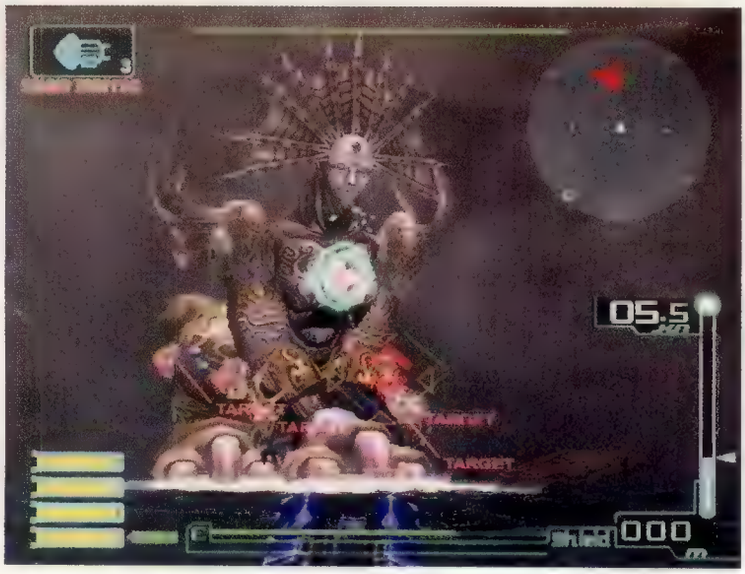
LatteMilano

FIERA MILANO SPA

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **GIAPPONESE** PRODUTTORE **IREM** SVILUPPATORE **RACJIN** GENERE **SPARATUTTO** SUPPORTO **1 CD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Underwater Unit

Con **R-Type** apparentemente fuori dai piani di sviluppo societari, Irem si dà alla sperimentazione di nuove soluzioni ludiche. Dopo il buon risultato ottenuto con **Zettai Zetsumei Toshi**, la softco nipponica fa quasi il bis con questo **Underwater Unit**.



di marcello**cangialosi**

Immaginate un simulatore di sommergibile dalle dinamiche arcade. Il giocatore pilota il mezzo subacqueo con lo stick analogico sinistro, regolando velocità di marcia in avanti e in dietro con due tasti dorsali, la profondità di navigazione con gli altri due, il fuoco principale con ●, e quello secondario con ●. Libero di esplorare ambientazioni sottomarine post-apocalittiche, avanza fra selve di grattacieli inclinati disordinatamente, sorvola aeroplani arrugginiti conficcati di muso nel fondale, parcheggiati nei loro hangar o fermi sulla pista di decollo. Visita resti di antichi villaggi, casupole, abbazie e di antiche civiltà, egiziane, inca, atlantidee. Percorre profonde voragini, accarezza lunghe distese di fondale sabbioso, si insinua in grotte dalla topografia labirintica. All'occorrenza emerge per ammirare ciò che resta di un mondo sconvolto dall'inondazione. Qualche atollo, la cima di un grattacielo o la sommità di una imponente muraglia. Immaginate di non essere i soli abitatori di quei luoghi desolati. Forze ostili percorrono gli abissi, altri sommergibili, di dimensioni e caratteristiche comportamentali variabili, torrette e mine, mentre la superficie viene solcata da massicce navi da guerra, sorvolata da elicotteri ed osservata da minacciosi cannoni appostati sulle linea costiera di qualche zolla di terra ancora asciutta. Avete immaginato? Ecco, questo è **Underwater Unit**, uno gioco dall'habitat che all'apparenza sembra avvolgere un banale sparatutto 3D, ma che di fatto sottende ad una inedita dinamica ludica illuminata da alcuni sprazzi di genio. E da un sonar. Sebbene conceda la naturale visione delle ambientazioni marine in barba alla cecità totale in cui versa il pilota di un vero sommergibile, il gioco riesce a trasmettere comunque un genuino stato di angoscia e paura dell'ignoto. L'onnipresente sfocatura dell'immagine subacquea aggravata dall'oscurità e dalla distorsione prodotta dal fluido, se da un lato non inficia la visione a breve distanza, dall'altro impasta i dettagli e cela gli elementi del fondale più distanti. In pratica ripropone con delizioso verosimiglianza quanto si vedrebbe nuotando sott'acqua senza maschera. Per ovviare a questa condizione di scarsa visibilità si dispone di un sonar, qui implementato in maniera alquanto originale. Premendo il tasto apposito (●), l'intera sottostruttura in wireframe della scenografia e di tutto ciò che vi scorre sopra si "accende" per poco più di un secondo per poi precipitare nuovamente dall'oscurità. Un breve periodo di ricarica è quanto il giocatore è invitato ad attendere prima di effettuare la successiva "radiografia" accompagnata ogni volta dal classico effetto sonoro "plin!". Attraverso cadenzati "colpi di sonar" diventa quindi possibile non solo conoscere anzitempo cosa si cela nel buio dinnanzi a sé, ma anche individuare le unità ostili eventualmente nascoste dietro un palazzo, una collina o quant'altro. E non finisce qui. Diversi tesori celati all'interno di rocce o palazzi possono essere individuati solo grazie al sonar e quindi recuperati "scavando" con l'armamentario in dotazione. Assieme al numero di nemici uccisi, i tesori concorrono al calcolo del compenso in denaro che verrà elargito al termine di ogni missione per essere quindi speso nell'acquisto di potenziamenti vari in un apposito negozio.

Sebbene si disponga di un "mitragliatore subacqueo", i protagonisti dei combattimenti negli abissi di **Underwater Unit** sono i siluri. Comprendere come evitare quelli avversari e come lanciare i propri è fondamentale per portare a termine le 21 missioni di gioco senza troppe bestemmie. Ma più che il come è importante il quando. Queste armi godono infatti di un limitato sistema di autopuntamento che gli permette di indirizzarsi con agio verso gli obiettivi agganciati fuori asse, ma non di compiere drastiche virate o men che meno inversioni di marcia per centrare bersagli che li abbiano evitati alla prima passata. Se il nemico schiva, il siluro fa un buco nell'acqua. Letteralmente. E se il nemico è lontano, il siluro esplode in una nuvola di innocue bollicine ancor prima di raggiungerlo. Diventa quindi necessario aspettare il momento più propizio per far fuoco, prevedere le manovre del nemico e rendere il compito del siluro il più facile possibile. Analogamente, per evitare quelli avversari è utile rimandare l'evasione all'ultimo momento, vale a dire quando il siluro sarà troppo vicino per compensare il nostro scarto con una tempestiva correzione di rotta. A proposito di scarto: non esiste quello orizzontale in **Underwater Unit**. Il sommergibile è in grado di compiere solo scarti sull'asse verticale, il che crea quale problema e stimola qualche moto di irritazione durante le prime fasi di assimilazione del sistema di controllo. Più in generale il ritmo di gioco proposto dallo shooter di Irem non è elevatissimo. La lentezza congenita al movimento subacqueo fa di **Underwater Unit** uno sparatutto meno frenetico rispetto ad altri esemplari del genere, fatto di attese e ragionate manovre piuttosto che di attacchi a testa bassa a fuoco spianato. Certo non mancano momenti di furiosa azione sparacchina (con in quella dannata missione di difesa della base dalla minaccia di una flotta di sottomarini avversi), e il gioco regala a modo suo una certa dose di adrenalina, ma il motore ludico principale viaggia indiscutibilmente ad un basso numero di giri.

Dove il titolo Irem delude è nella realizzazione tecnica. Nulla da eccepire mentre si è sotto la superficie marina. Sfocatura, oscurità e ondulazione dell'immagine impediscono al basso numero di poligoni ed alle texture di modesta fattura di risaltare negativamente. Anzi, i gradevoli "colpi di luce" che ammantano l'intero ambiente sottomarino rafforzano la sospensione dell'incredulità. Anche i 30fps non disturbano considerata la velocità del moto in ambiente subacqueo. Ma è quando si emerge in superficie che il motore si spoglia dei suoi effetti speciali per mostrarsi nudo e povero agli occhi di un giocatore allibito che si scoprirà grato agli sviluppatori per aver limitato al minimo sindacale le missioni che obbligano ad una simile visione. Assolutamente sconfortante, infine, il poderoso rallentamento dell'azione occorrente nelle missioni finali, motivato dall'inutile gestione della miriade di nemici in movimento fuori dal campo visivo piuttosto che dalla complessità scenografica.

Per riassumere brevemente un parere che sarebbe impossibile esprimere adeguatamente in una sola pagina di redazionale, **Underwater Unit** è un'esperienza atipica, forse vittima di una diffusa ripetitività (e certamente migliorabile dal punto di vista tecnico), ma che si mantiene sempre gradevole ed affascinante. Saranno state le ambientazioni post-apocalittiche, gli effetti ipnotici dell'insistente attività del sonar (*plin!... plin!... plin!...*), oppure la visione della struttura in wireframe di un mastodontico incrociatore marino brillare nel buio, sta di fatto che il titolo Irem si è guadagnato il rispetto di chi scrive e la speranza che arrivi prima o poi un seguito migliore. Speranza piuttosto remota considerata la sua pessima performance commerciale. Sigh.

voto **7 su 10**

In foto, la medesima scenografia vista prima (sopra) e dopo (in alto) la "radiografia" operata dal sonar. Differenti colorazioni dei tratti in wireframe permettono di distinguere gli obiettivi primari di cui ogni missione comanda la distruzione (wireframe rosso) da quelli secondari (wireframe gialli) nonché da eventuali unità alleate (wireframe azzurro)

RISOLVIAMO I TUOI PROBLEMI

SOLUZIONI, GUIDE, TRUCCHI,
CODICI ACTION REPLAY PER PLAYSTATION 2 E PSONE

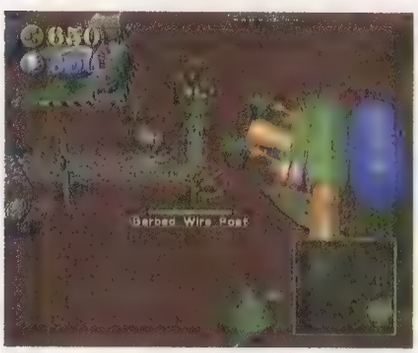
VI ASPETTANO IN EDICOLA!

ⓘ FORMATO **PLAYSTATION2** VERSIONE **EUROPEA** PRODUTTORE **3DO** SVILUPPATORE **PANDEMIC STUDIOS** GENERE **STRATEGIA** SUPPORTO **1 DVD-ROM** MULTIPLAYER **NO**

Army Men RTS

La saga di **Army Men** riscopre le proprie origini strategiche con risultati assai deludenti.

Alcuni bonus recuperati nell'area di gioco potenziano temporaneamente le caratteristiche delle proprie unità.



Mediante un apposito comando è possibile regolare il livello di ingrandimento ed inclinazione della visuale di gioco.

Prima di diventare sinonimo di infima politica commerciale speculativa, la serie di **Army Men** nasceva come tentativo di trasporre in una simulazione strategica le epiche battaglie tra soldatini che i bambini scatenano in spiaggia o nel salotto di casa. Nonostante l'indubbia attrazione "affettiva" derivante dalla possibilità di rivivere in un videogioco le guerre di plastica della propria infanzia, l'utenza PC a cui era dedicato il primo episodio della serie ha risposto con scarso entusiasmo e le successive edizioni non hanno certo migliorato la situazione. Allo scopo di elevare la deprimente media qualitativa della saga, 3DO ha deciso di affidare la realizzazione di un nuovo episodio a Pandemic Studios, team specializzato in simulazioni belliche. Sebbene classica nella sua impostazione generale, l'opera degli autori di **Dark Reign 2** si è però rivelata talmente elementare da sembrare un gioco per bambini.

Se si esclude l'insolito modo di approvvigionarsi delle materie prime (sciogliendo batterie e oggetti di plastica) e la presenza di oggetti detonabili sul campo di battaglia (quali depositi di munizioni o barili di materiale infiammabile), non vi è nulla in **Army Men RTS** che non sia già stato proposto in maniera più convincente da classici quali **Starcraft** o **Command & Conquer.** In primo luogo gli edifici edificabili si limitano a quattro tipologie, i quali generano appena diciannove unità differenti. Una scarsa varietà di uomini e mezzi che la presenza dei sei classici eroi della saga di **Army Men**, da Sarge a Vikki, non riesce a colmare. Le battaglie diventano di conseguenza ripetitive e dal valore strategico assai contenuto. Problema peggiorato dalla risibile intelligenza artificiale, la quale manifesta la propria incompetenza gestendo caoticamente il movimento delle proprie truppe ed organizzandone gli attacchi in modo inefficace e prevedibile. E' sufficiente accumulare forze in quantità e dotarsi di diverse autoambulanze (i cui effetti curativi su mezzi e uomini sono eccessivamente elevati) per sbaragliare qualsiasi minaccia. Le uniche difficoltà sono date dall'impossibilità di salvare durante le battaglie, la cui durata varia dai 10 minuti a oltre mezz'ora, e dal consumo distribuito nel tempo delle risorse quando si costruiscono mezzi o edifici. Quest'ultima caratteristica obbliga a verificare attentamente la quantità di plastica ed energia prima di avviare la fabbricazione di armi. In caso contrario si rischia di vedersi bloccati diversi progetti in stadio avanzato di sviluppo perché mancano i fondi per ultimarli. Ciononostante le 16 missioni del gioco si possono completare in una manciata di ore. Periodo che aumenta solo se si vogliono ottenere le medaglie necessarie a sbloccare tutte le voci del database, sempre che siate interessati a collezionare inutili file relativi ai mezzi contenuti nel gioco.

Anche il sistema di controllo è stato ideato all'insegna della totale semplicità. Pochi minuti di Tutorial sono sufficienti ad acquisire la padronanza necessaria per creare il proprio esercito e guidarlo all'attacco. Solo l'impossibilità di memorizzare la composizione delle squadre e la scomodità del sistema di selezionamento delle unità multiple porta a rimpiangere la versione PC. L'efficacia del sistema di controllo non è comunque derivante dall'abilità degli sviluppatori, ma dal fatto che i comandi impartibili ai propri uomini sono ridotti all'osso. Non si va oltre il muoversi ed attaccare, a differenza di altri strategici in cui si possono organizzare ronde o costringere le unità a mantenere le proprie posizioni.

Tecnicamente parlando **Army Men RTS** non si distingue per caratteristiche cosmetiche peculiari. La riproduzione ingigantita delle ambientazioni domestiche evoca scenari alla *Toy Story*, offrendo curiosi campi di battaglia per i propri soldatini. Veicoli e personaggi sono raffigurati in modo sufficientemente definito da consentirne la rapida identificazione, oltre ad offrire un'accattivante look giocattoloso. Campionamenti vocali ed effetti sonori sono diversi per ogni unità, qualità che ne agevola ulteriormente il riconoscimento. Piacevole l'accompagnamento orchestrale realizzato sullo stile delle colonne sonore dei classici film di guerra.

Infantile nella struttura e incapace di impegnare seriamente qualsiasi esperto di strategici in tempo reale, **Army Men RTS** può al massimo risultare appetibile a chi cerca un titolo facile che lo introduca a questo genere di giochi. In particolar modo se prova nostalgia per i soldatini di plastica della propria giovinezza.

voto **5 su 10**

di diego**cortese**

È TUTTA UN'ALTRA MUSICA!

DONNE • SPORT • PASSIONI • MOTORI • SESSO • MUSICA

Anno 5 n°6
giugno 2002
~~Sped. in abb.~~
Sped. in abb.
post. 45% art. 2
comma 20/B
legge
662/96
Milano

MAXIM

€ 3,60
IN ITALIA

BELGIO € 7,50 - DANIMARCA DKR 71,00 - GERMANIA € 9,70 - GRAN BRETAGNA LGS 5,80 - FRANCIA E PRINCIPATO DI MONACO € 10,70 - SPAGNA € 7,60 - SVIZZERA FR.SV. 13,00 - USA $ 12,95

SPECIALE
ON THE
ROAD

E POI
REBECCA ROMIJN
LUISA CORNA
SIMONA VENTURA
ENRICO BERTOLINO
DIEGO ABATANTUONO
NUCLEO E CAPSULA
EMINEM
LA MODA DEI PILOTI

QUEI TEMERARI SULLE PUNTO VOLANTI

METTIAMO IL SESSO IN PIAZZA

C'È PIÙ GUSTO SUL SEDILE

GUIDA ALLO STREET LOOK

ESCLUSIVO!
SAPPIAMO GIÀ CHI VINCERÀ I MONDIALI

GLI ULTIMI SEGRETI DI MADDALENA &ELISABETTA

VELINE SVELATE

"La strada sbagliata è sempre quella che all'inizio sembra più giusta"

GARNIER
FRUCTIS STYLE
ALLE MICRO-CERE

CON IL CD PIU' COOL DELL'ESTATE

MAXIM IL MASCHILE PIÙ LETTO AL MONDO da Editoriale FUTURA S.r.l. www.futura-ge.com

>Playground

Mensile di dialettica videoludica
Feedback: playground@tin.it

PlayGround - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

Per la pubblicazione degli indirizzi e-mail
è necessaria esplicita richiesta

a cura di ivan**fulco**

Finalmente qualcuno (e poteva essere solo **SC**) invitava più o meno velatamente a lasciare sugli scaffali giochi trasposti coi piedi in versione PAL, ad avere rispetto per i propri soldi e a valutare attentamente l'acquisto di un gioco che, più che essere un gioco, è un'offesa al pubblico europeo. Oltre il danno (economico, si va dalle 119 mila lire di **Onimusha** e **Devil May Cry** alle 129mila di **Pro Evolution Soccer**), la beffa (giochi penosamente rovinati rispetto alle controparti NTSC, nel comparto grafico, sonoro, e perfino nella giocabilità, a seconda dei casi). Ciò che adesso mi spinge a scriverti, più che la missiva di Davide Astengo su **PlayGround** di aprile, è la tua risposta. Davide (forse allusivo a qualcos'altro?) ti poneva la questione "**PES** localizzato male, prendo **FIFA** che è localizzato bene?".

Tu gli rispondevi (giustamente, sempre che Davide non stesse alludendo ad altro e tu non abbia volutamente fatto finta di non capire) che si stava creando dei problemi inesistenti e che c'erano altre vie per esercitare il potere supremo, senza estremismi, tra le quali una è il mercatino dell'usato. Fin qui tutto bene. E' già tanto se è venuto alla larga il tuo editoriale, del resto. Quello che proprio non va è la conclusione della tua risposta a Davide. "Volete subito il gioco XXX? Bene, ma poi non venite qua a lamentarvi, perché ne avrete perso il diritto". Eh no, caro (premetto le sincere simpatia e stima che nutro per -quasi- tutta la reda di **SC**, te e Marcello in particolare) Ivan. Ora mi arrabbio ;) ! Il tuo discorso filerebbe liscio come l'olio. Il problema che sta alla base, quale presupposto del tonfo della tua affermazione, è il fatto che **SC** non aveva avvisato nessuno del fatto che il gioco **XXX** potesse essere un insulto alla decenza. **SC** "si è dimenticata" di recensire **Devil May Cry** PAL; non ha detto che il Dante europeo è più basso e grasso dei suoi cugini americano e giapponese, e che, a conti fatti, **DMC** PAL ha una longevità superiore a quella delle versioni NTSC. Esattamente del 17% ("Slow down, baby!" non poteva essere frase più appropriata), facendo il rapporto tra 60 (i fotogrammi al secondo dei giochi NTSC) e 50 (quelli euro\australiani, grazie all'assenza di un selettore per i 60Hz; 50 non accompagnati da un concomitante aumento della velocità di gioco che riportasse il ritmo dei passi di Dante allo stesso livello dei suoi cugini. Si chiama "riadattamento". **GT3** o **MGS2** ne sono esempi). Se per **DMC** si parla di omissione totale, per **PES** parliamo di omissioni e, inoltre, di assurde e ripetute menzogne. Nella recensione di **PES**, ad esempio, non si fa accenno alla telecronaca vergognosa, se non erro. Inoltre, cosa ancora più grave, il mitico Paolo "perché non fanno **MGS** tutto in soggettiva?" Cardillo, tra previews e recensione ha diffuso falsità su falsità. Cazzate per dirla giusta. Ne volete qualcuna? *[No. Proprio perché non vorrei dare spazio su **PlayGround** a conflitti iper-invasivi sui contenuti delle recensioni. La lunghezza del tuo testo e l'inevitabile risposta di Paolo Cardillo in caso di pubblicazione richiederebbero pagine (leggi: pagine) di rubrica che, in tutta sincerità, non ho alcuna intenzione di sacrificare. Rimando chiunque voglia approfondire l'argomento all'articolo di Biggy sul sito di Gamevolution (sezione N.D.R.), dove è possibile trovare più di quanto qui sia stato tagliato e valutare con calma tutte le sue osservazioni...]*

> E voi di **SC** non potete dirci che non dobbiamo venire a **lamentarci** in queste righe dal momento che (stavolta) **siete stati voi** (e non alcuni rinomati siti web) a **non**- o, peggio, a **dis-informarci**...
>
> Biggy

Come si esercita il potere supremo della banconota frusciante? L'usato, certo. Però, suvvia, diciamo le cose come stanno. Anche i modchip (come lessi su **Cut&Paste**, Sony dovrebbe rendersi conto di che razza di conversioni giungono in Europa e obbligare le software house a localizzazioni perfette, prima di inserire il territorial lockout e far causa ai modchip). Le console giapponesi d'importazione. I giochi d'importazione. E non solo, se vi sentite (come me) eccessivamente presi per i fondelli e defraudati (e mi fermo qui). E voi di **SC** non potete dirci che non dobbiamo venire a lamentarci in queste righe dal momento che (stavolta) siete stati voi (e non alcuni rinomati siti web) a non- o, peggio, a dis-informarci. Ah, dimenticavo, oltre **PES** e **DMC**, lasciate sugli scaffali anche **Final Fantasy X** PAL. Sarà rallentato e schiacciato da due dantesche bande nere. Rispolverate il vostro inglese e accattatevi una versione import comprensibile.
Ciao Ivan, fatti vivo anche tu dalle nostre parti ;) , ti aspettiamo.
Biggy
Collaboratore di www.gamevolution.it

*Quello che ho scritto due mesi fa torno a scrivere: "foraggiare chi non merita di essere foraggiato è la vostra missione di vita? In questo caso, come suggeriva il maestro Indro, tappatevi il naso e comprate **XXX**. Ma poi non tornate su queste pagine a lamentarvi, perché in quel momento, almeno in parte, avrete perso il diritto di farlo". Una posizione che, come evidente, si fonda sul presupposto che il videogiocatore abbia coscienza di cosa sta acquistando. Ma il compito attivo di informarsi, sia chiaro, spetta solo e unicamente al videogiocatore. È lui a dover raccogliere gli elementi sui quali fondare le sue decisioni. Non siamo certo in regime di assistenzialismo informativo. La stampa, dal canto suo, ha l'obbligo di offrire informazioni attendibili e quanto più possibile esaurienti. La domanda: la stampa ha fornito informazioni attendibili ed esaurienti al riguardo della questione **DMC**? La risposta: sì, visto che le notizie riguardanti la localizzazione di **DMC** erano note e diffuse, su carta e su web, oltre che facilmente reperibili da newsgroup, forum, negozianti, distributori e via elencare. Il videogiocatore aveva quindi gli strumenti per giudicare. Il tuo risentimento, Biggy, avrebbe quindi avuto un senso solo se fosse esistito un clima generalizzato di omertà al riguardo, elemento che non avrebbe permesso ai "detentori" di esercitare al meglio il proprio potere. Ma questo, come converrai, non è avvenuto. Le presunte carenze informative di **Super Console**, alla luce di questa situazione, si pongono quindi su un piano ben distinto, non collegato alla questione "banconota frusciante". Proprio perché **Super Console** non è il paladino unico dell'informazione, tantomeno vuole ergersi a tale. Detto questo, cerchiamo di analizzare queste presunte carenze informative. Riguardo a **PES** mi sono già espresso: parte degli elementi della tua infin-e-mail rientrano nel campo dell'opinione, quindi un confronto in questi termini, seppur interessante, rischia di assumere forma chilometrica e/o sterile. Un contributo più contenuto sarebbe stato accolto. Riguardo a **DMC** la questione è invece ancora più semplice. Premessa: il review code è un disco contenente un gioco in versione recensibile che viene fornito alle testate giornalistiche prima dell'uscita sul mercato del gioco stesso. Svolgimento: **Super Console** non ha mai ricevuto il review code di **DMC** PAL. E quindi non ha potuto fornire in tempo utile la recensione. Ma sia chiaro: non intendo scaricare nessuna colpa sulla disorganizzazione altrui. La responsabilità per non aver fatto l'impossibile per reperire ugualmente il gioco è da attribuirsi solo a **Super Console**. Ma il motivo di questo limitato interesse è alquanto semplice: la recensione di **DMC** PAL non era a nostro avviso fondamentale. Questo perché le uniche aggiunte di cui parlare rispetto alla recensione Jap riguardavano prevalentemente i problemi di localizzazione, informazioni già note e facilmente reperibili. In sintesi: c'è stata una carenza informativa, posso comprendere il "risentimento", ma non la portata della protesta, sproporzionata rispetto alla carenza vera e*

propria. Questo è quanto. Più schietto di così solo il Candido di Voltaire. E così si conclude la nostra panoramica quarkiana su giornalismo e coscienza del videogiocatore. Fine prima puntata. Sigla…

Inizio seconda puntata. Titoli di testa. Argomento del giorno: la Forza. Mi chiedi, caro Luke "Biggy" Skywalker, per quale motivo nella risposta a Davide Astengo non abbia accennato alle altre vie percorribili per esercitare il potere supremo della banconota frusciante. Ti rispondo: nessuna autocensura, solo la volontà di suggerire molto pragmaticamente la via meno gravosa per la sua anima (e non solo per la sua anima). Le possibilità per esercitare la Forza, come converrai con me, sono fondamentalmente quattro: usato, astensione, import e pirata. Andiamo per gradi..

• Usato: la scelta più equilibrata. Al giocatore è richiesto un solo sacrificio: attendere alcuni giorni prima di comprare il gioco. Primo pro: il responsabile del prodotto pie(d/t)osamente localizzato non viene foraggiato. Secondo pro: il denaro speso viene verosimilmente reimpiegato per l'acquisto di nuovi giochi (il conto vendita è una pratica diffusa).

• Astensione: la scelta più masochista. Al giocatore è richiesto il sacrificio supremo: privarsi del gioco. Si tratta di una possibilità attuabile, certo, ma rimane una scelta strettamente personale. Da parte mia non mi sento in diritto di consigliarla a nessuno.

• Import: la scelta più cartamonetica. Al giocatore è richiesto un sacrificio monetario: dotarsi di una PS2 che legga import e acquistare il gioco sul non-economico mercato d'importazione. Pro: è possibile avere a disposizione il gioco con mesi di anticipo. Contro: la versione del gioco, fattore che può essere rilevante per molti, non è tradotta. Anche in questo caso la scelta dipende da orientamenti personali. Da parte mia, però, non posso consigliare ad un possessore di console PAL di protestare installando un chip, comprando un gioco a prezzo più elevato e giocando una versione non comprensibile. Sarebbe paradossale e fuori luogo. Qui si apre oltretutto la questione del territorial lockout, trattata proprio nell'editoriale di questo mese.

• Pirata: la scelta più primitiva. Non in quanto la più antica, ma proprio perché chi imbocca questa strada è un cavernicolo rozzeggiante & clavamunito che danneggia il videogioco. Inutile dilungarsi. Fight da primitive man.

Così si conclude anche la nostra carrellata quarkiana sull'esercizio del potere supremo. Fine seconda puntata. Sigla di chiusura. Un saluto a Biggy. Alla prossima.

TFPMAIL

Salve Ivan,
scrivo per porre un paio di quesiti che mi sono venuti in mente dopo aver letto l'ultimo **TFP**, interessante come al solito. Dunque, lei afferma che è molto raro trovare meccaniche di gioco realmente 3D e per avvalorare la tesi usa l'esempio di **Descent**. Poi afferma che i vari **Zelda** bidimensionali graficamente lo siano anche ludicamente. Ma i due episodi in 3D di tale saga, o giochi come **Shenmue** non sono anch'essi in 2 dimensioni? **[1]** Togliendo la facoltà di usare l'hookshot, il giocatore non deve forse muoversi solo nelle componenti X e Z? Un'altra cosa: **Super Mario World** è, secondo lei, un gioco che si sviluppa ludicamente in "1+" dimensioni, in quanto Mario non può muoversi liberamente sull'asse Y. Da questo si può dedurre che **Mario 64** sia in "2+" dimensioni per lo stesso motivo, giusto? **[2]** Ma allora anche l'uomo è in grado di muoversi in "2+" dimensioni? **[3]** Se sì allora vuol dire che commettiamo errori terminologici riguardo alla dimensione anche nella vita reale? **[4]** Potrebbe essere questa la causa da cui derivano gli stessi errori anche in ambito ludico. Spero di non aver generalizzato troppo. Mi piacerebbe sapere cosa ne pensa. Saluti e complimenti.
Enzo D'Armenio
P.S. Come dovrebbero essere considerati fattori come il tempo o l'etica nei giochi moderni? **[5]** In giochi come **Oddworld** è concessa al giocatore la libertà di scelta riguardo al comportamento nei riguardi dei mudokon. Quello di Oddworld è ovviamente solo un esempio che potrebbe essere esteso a giochi come **Black & White**, in particolare riguardo alla maniera differente con cui si può agire nei riguardi del proprio popolo. In questi casi lo "stato obiettivo" non è diverso a seconda di come agirà il giocatore? **[6]** L'obiettivo è quello di salvare i mudokon o semplicemente di portare avanti il proprio personaggio nel gioco? **[7]** Riguardo al tempo: questo può determinare un cambiamento nella meccanica di gioco o è solo un fattore trascurabile che semplicemente accelera l'azione, oppure è abbastanza rilevante da indurre il giocatore ad attuare dei nuovi pattern (nei giochi che lo permettano)? **[8]**

Caro Enzo, rispondo di seguito alle tue domande servendomi del numerame che ho infilato appositamente nella tua e-mail. In ordine…
[1] Sì. Nella situazione di gioco standard sono da considerarsi a 2 dimensioni ludiche. Gli **Zelda** tridimensionali, come ovvio, non sono stati citati in **TFP** proprio perché un esempio dovrebbe illuminare, non scatenare nuovi interrogativi. Aggiungo al riguardo una nota che non è stato possibile inserire in quell'occasione. La dimensionalità ludica, come abbiamo stabilito, è inversamente proporzionale all'intuitività di gioco. Per valutare quest'ultima va però considerato anche quello che definirei il fattore Z (o fattore prospettico). Se il gioco sfrutta l'asse Z (e quindi presumibilmente la prospettiva) l'intuitività tende in genere a diminuire. Il motivo, molto semplice, è il diverso tipo di percezione dell'ambiente da parte del giocatore, laddove in uno spazio prospettico valutare le distanze (soprattutto la profondità) è un processo meno immediato. Esempio: **Space Harrier**. Dimensionalità ludica = 2. Fattore Z: presente. Nonostante la dimensionalità ludica sia la stessa di molti altri shooter 2D, l'intuitività di gioco di **Space Harrier** è leggermente pregiudicata dalla necessità di ragionare in termini prospettici. Si tratta di decimi di secondo, ma l'approccio al gioco ne risente ugualmente.
[2] Sì. E vale la risposta precedente.
[3] Se volessimo traslare il ragionamento nella realtà diremmo di sì.
[4] No. Proprio perché nessuno ha mai parlato di realtà. In **TFP** ho parlato di dimensionalità tecnica (come viene rappresentato lo spazio) e di dimensionalità ludica (quante dimensioni vengono coinvolte nell'azione di gioco). Fine. La realtà è un elemento che non è stato considerato. "La verità è là fuori", diceva Fox Mulder. "La realtà è là fuori", dico io, e alcune volte i paralleli con il videogioco non hanno davvero ragione di essere.
[5] È una domanda alla quale non è possibile rispondere univocamente. Tutto dipende da come tempo e etica sono implementati nel gioco. Il tempo, nell'economia di un videogioco, rientra in genere tra le cosiddette "regole". Solitamente, infatti, il tempo è un limite entro il quale completare il compito assegnato. Ma non sempre. Nella sezione di messa a punto di **Colin McRae Rally**, ad esempio, il tempo assomiglia maggiormente ad uno strumento (nonostante la linea di demarcazione sia in questo caso molto fragile): in officina è infatti possibile barattare i minuti a disposizione con modifiche e riparazioni alla propria vettura. L'etica presente in **Oddworld** è invece un elemento estraneo alle meccaniche di gioco in senso stretto. Qual è allora il suo ruolo? Molto semplice: partiamo dal presupposto che il designer può creare meccaniche di gioco con uno stato iniziale e più stati obiettivo (in **Oddworld**, ad esempio, è possibile completare una sezione salvando un mudokon o meno). L'etica sarà a questo punto un fattore personale che spingerà il giocatore a scegliere una strada invece che un'altra, un obiettivo invece che un altro. Il designer di valore è colui che sa giocare con questi istinti personali, stimolando la curiosità, l'aggressività, il ragionamento e costringendo il giocatore a confrontarsi con i suoi valori e/o la sua intelligenza. Ma tutto questo, nel caso di **Oddworld**, non è parte puramente costitutiva delle meccaniche di gioco. Si tratta invece di un elemento "esterno", situato sul piano del giocatore.
[6] Non esattamente. Gli stati obiettivi sono pre-esistenti (esistono da prima che il giocatore li raggiunga) e possono essere molteplici (in un gioco come **B&W** gli stati obiettivo sono virtualmente infiniti, ma comunque raggruppabili in classi simili di stati obiettivo). Il giocatore sceglie solo la strada da percorrere e lo stato obiettivo a cui ambire.
[7] Entrambi. Vale lo stesso discorso di cui sopra.
[8] Fai riferimento alla risposta 5. Tutto dipende da come il tempo è implementato nel gioco, impossibile rispondere in termini univoci.

Pregevole Ivan Fulco,
non sono d'accordo! Non è possibile rispondere alle domande che hai (mi permetto il tu) posto nella intro di **TFP** del numero 91 di **SC**, nel modo in cui concludi la tua precisa e curata ricerca. "Cos'è bidimensionale?" e "Cos'è tridimensionale?", chiedi. Si dovrebbe rispondere che la vita è tridimensionale, il gioco è bidimensionale! Comprendo che alla base di tutta la discussione può esservi un equivoco terminologico che una volta chiarito ci porterà su posizioni simili, ma allo stato attuale non posso che essere in completo disaccordo con la soluzione prospettata dalla tua analisi delle meccaniche di gioco. *"Mimare la realtà"*, scrive Marcello Cangialosi nella risposta alla mia originaria. È esattamente questo ciò che accomuna le tecniche di visualizzazione *"bitmap"* e *"poligono"*: entrambe scimmiottano la realtà, ma nessuna è in grado di riprodurla fedelmente. La classificazione in 5 elementi della meccanica di gioco così come proposta è fuorviante. Non condivido l'assunto di partenza secondo cui *"La meccanica di gioco è l'insieme degli elementi/meccanismi per mezzo dei quali si sviluppa l'azione di gioco"*. Io dico che la meccanica di gioco è l'insieme delle azioni/combinazioni eseguibili dall'utente che si cimenta joypad in pugno. **[1]**. Per questo motivo continuo a sostenere che il poligono "aggiunge nulla o poco", in quanto tale tecnica di visualizzazione semplicemente arricchisce la meccanica di gioco, ma non la diversifica. Cerco di spiegarmi. Per tua ammissione, Ivan, l'idraulico che salta le tartarughe compie *"la stessa azione"* sia nella versione bitmap che in quella poligonale, soltanto che nella versione poligonale ci sono *"più variabili da considerare"*. Orbene, credi (credete) davvero che il numero maggiore delle variabili da calcolare introdotte dall'uso del poligono sia di per sé sufficiente a proiettare il giocatore in una dimensione ludica tridimensionale? No, non sono d'accordo, permetteteni. *Un maggior numero di variabili incide in via immediata solo sulla profondità di gioco in senso scenico/prospettico, ma non sul realismo dell'esperienza ludica. Su di esso l'uso del poligono incide in via mediata.* Per tale ragione non ha senso parlare di "dimensione ludica" nei termini in cui è stata proposta. Perché (con questo rispondo anche alle critiche di superficialità mossemi da Argoth) il videogioco, dal punto di vista formale, appartiene a quelle manifestazioni d'arte bidimensionali come il cinema, il disegno e la pittura, le quali possono essere fruite dallo spettatore solo in via immediata (ammirarle/osservarle/guardarle). Dal punto di vista sostanziale, il videogioco, pur rappresentando una forma d'arte, non può trovare collocazione tra quelle che siamo abituati ad usare come termine di paragone, essendo l'unica opera d'arte nella quale il fruitore non si limita all'ammirazione, ma è coinvolto in via mediata (il giocare/l'interagire/lo smanettare/lo smadonnare.. ops! quest'ultimo non c'entra). Da ciò scaturisce la bassa incidenza del poligono nelle meccaniche di gioco, perché esso non è in grado, di per sé, di influenzare altro se non l'aspetto formale dell'esperienza ludica. Dicendo ciò, intendo dire che esso non altera direttamente il modo di interfacciarsi al gioco, ma influisce sulla meccanica del giocare attraverso la diversa percezione sensoriale che riesce a generare. E' uno strumento formale (di impatto) più che uno strumento sostanziale. **[2]** Sono d'accordo con Marcello quando dice che milioni di giocatori sono stati introdotti al gioco dai poligoni sparati a video da PlayStation. Ciò conferma la teoria per la quale essi non sono stati attirati né hanno preso in considerazione la meccanica di gioco prima di cominciare a giocare, ma l'hanno assimilata successivamente. Mi chiedo, cosa è cambiato? La sostanza del gioco oppure la sola forma? **[3]** Parlare di forma del vg significa discutere della finzione scenica con cui si rappresenta la realtà attraverso le tecniche di visualizzazione tecnologicamente disponibili. Che queste col progredire della tecnologia si siano evolute, non mi spinge a dire che il videogiocatore si trovi in una posizione diversa dal punto di partenza (pixel bianchi su schermo piatto, allora nero oggi al plasma). Egli, infatti, ha sempre da interagire con il medesimo elemento bidimensionale, che riduce tutte le aspirazioni di pseudo-tridimensionalità a finzioni prospettiche: il monitor! A mio giudizio, nel caso posto come esempio, *"il numero di dimensioni che il giocatore dovrà valutare"* è sempre lo stesso. A variare, dal passaggio dal bitmap al poligono, non è stata l'esperienza dimensionale di gioco ma la percezione della finzione prospettica. Più ricca, più verosimile, con maggiori variabili, magari panoramica ma pur sempre visualizzata bidimensionalmente! **[4]** Le attuali interfacce di gioco (i controller standard analogico/digitali possono impartire sono bidimensionali *su/giù/dx/sx/diagonali*, così come i monitor non sono in grado visualizzare altro che figure piatte) non sono in grado di dare nessun tipo di reale profondità. Sul punto mi sia consentita una digressione, che utilizzerò per convenire col Cangialosi riguardo al fatto che sia meglio che le cose restino così: *"massimo risultato con il minimo sforzo"* è il mio stile di vita. Nessuno auspica *virtual-guanti* o *caschi virtuali* venduti in *bundle* con le prossime console, oppure che sia comodamente possibile allestire in casa camere virtuali destinate a scopi ludici (TGP TheGamePlace, sono un visionario lo so). Detto questo, non mi sembra affatto che la mancata evoluzione dell'interfaccia di gioco non sia la prova che il poligono non

Ciao Ivan.
Mi infilo nella discussione (ormai stanca...) riguardante la necessità o meno di giungere all'utopica console unica, spostando di qualche pixel l'argomento della questione: non più la console unica, ma il "videogioco unico". Unico nel suo "genere", un gioco creato unendo le esperienze, le capacità e le finanze delle software house interessate. Domanda: meglio una console unica con molti giochi simili o molte console con un unico gioco per categoria? Esempio: prendiamo il miglior gioco di calcio attualmente disponibile, diciamo **PES**. È completo? È definitivo? E se EA e Konami stringessero un accordo e **PES** potesse godere di tutte le licenze del caso? E se Namco, con l'aiuto di Square, si unisse al progetto inserendo nel gioco una sezione di training stile **Libero Grande** (divertentissima, a mio parere), rendendo magari possibile lo sviluppo delle qualità dei calciatori virtuali come in un RPG? E perché Codemasters non dovrebbe occuparsi della sezione manageriale del "videogioco di calcio unico", inserendo dati, giocatori, statistiche, calcio mercato, gestione finanziaria della società? E non ci starebbe bene un editor per personalizzare non solo i giocatori, ma anche le divise e i nomi dei teams? E se gli stadi li prendessero di peso da **TIF 2002**? E la modalità "career" di **Sensible Soccer**? Finivi un campionato, se vincevi la lega nazionale l'anno dopo ti giocavi la Coppa Campioni, e poi magari ti arrivavano le offerte per allenare altri club o la nazionale del tuo paese, e allora via di qualificazioni, amichevoli e mondiali, con la sensazione di una continuità mai ritrovata. E costerebbe tanto sostituire Gianni Pinoli con Piccinini? Quanto paghereste per avere un gioco di calcio con queste caratteristiche? No, molto meglio avere 20 titoli calcistici all'anno, quasi tutti con qualcosa da salvare ma, in definitiva, mediocri e incompleti (come le console?). Bestemmia: finché **PES** (ripeto, il migliore) rimane quello che è, continuerà a deludermi, per quello che potrebbe essere e invece non è. Chiedendomi perché non si giunga ad una tale sinergia produttiva tra software house, provo a rispondermi da solo: la torta è abbastanza grande per tutti. Vogliono i miei soldi, non la mia soddisfazione [...] Morale: costretti ad avere più console per non perdersi grandi giochi, costretti ad avere più giochi dello stesso genere per colmare le lacune reciproche dei giochi stessi. Potrei dilungarmi con altri esempi, li lascio alla vostra immaginazione (il gioco di automobili unico?). Complimenti per la rivista. Ah, dimenticavo: **PlayGround** ultimamente è scaduto. La gestione precedente era migliore ;-)
Luca Moser

*Come Solid Snake insegna, un po' di Diazepam può risolvere molti problemi in campo relazionale. E sollevare dal risentimento nei confronti delle software house. Mi chiedi, astioso Luca, quanto pagherei per un gioco simile. Ti rispondo che un patchwork del genere potrebbe non valere il disco sul quale è stampato. Ma non crederé: abbiamo passato tutti la fase del videogioco "fagiolato". Anche noi abbiamo immaginato un **Tetris** incrociato con **Winning Eleven**, con innesti di **Sakura Taisen**, elementi di **Banjo & Kazooje** e il gioco online. E con la grafica a cartone animato, naturalmente. Poi però l'effetto della caffeina (parleremo in questa sede di caffeina) è scemato inesorabilmente. Per essere più chiari: il videogioco, animoso Luca, è come il cibo: ad alcuni basta un assaggio di ottime lasagne, altri hanno bisogno di un totem di spaghetti con le polpette, anche se scotti. Ma quantità e qualità (che il Dio dei cliché mi perdoni) hanno in comune solo qualche lettera ed un accento. Nient'altro.*

*La via verso il "buon videogioco" passa invece per la sintesi: perfetto bilanciamento degli elementi ed eliminazione di digressioni che diluiscano inutilmente l'esperienza di gioco. Partendo da questo presupposto si apre quindi la possibilità di inserire con attenzione più elementi, tra i quali alcuni di quelli che tu stesso ha citato. Un esempio? Ti rimando alla lettura della recensione di **Winning Eleven 6** su questo numero di **Super Console**. Potresti credere che qualcuno abbia letto & accolto parte dei tuoi suggerimenti. Ora scusa, vado a prepararmi un totem di lasagne.*

> "...mi sono domandato: "**tutti** i videogiochi saranno come **FFXI**?" Perché **se la risposta è sì**, caro Ivan, allora posso anche **attaccare il pad al chiodo**!"
>
> Stefano

Ok, semplifichiamo il discorso, in fondo il creatore di **Metal Gear Solid** traccia un'ipotetica linea di confine. Offline, Online. In fondo la cosa che più mi fa ridere sono i timori verso il nuovo e la perplessità verso il vecchio. Oramai l'industria ha espresso il suo parere, le idee innovative non rappresentano un buon investimento, meglio un sicuro e confortante seguito. Quindi la domanda è: cosa aspettarsi? Credo che al di là dei discorsi sulla diffusione della banda larga, in futuro l'intrattenimento videoludico debba esplorare nuovi confini che facciano sì che la componente tecnica offra spunti per una nuova espressione della creatività dei programmatori. Proprio rifacendomi ad alcune considerazioni fatte da Marcello, in fondo il grande potenziale espresso dalla PSone, o dai 32bit, è stato accentuato dal progresso stesso della tecnologia di riferimento. Il supporto CD, il 3D che ha prodotto un salto tecnoludico verso nuove frontiere espressive, hanno rappresentato il cosiddetto "salto di qualità". Quindi cedere di buon occhio all'online mi sembra dovuto; forse è la via che il progresso deve seguire e che la creatività deve esplorare. Senno ditemi un po' voi cos'altro.
Andrea Di Fabio

Salve, a tutta la redazione e ai lettori di **PlayGround**. In questo ultimo periodo non si fa che parlare di **FFXI** e dei videogiochi online che stanno per uscire in Giappone e che ben presto arriveranno anche da noi. In seguito alle lettura di **SC**, mi sono domandato: "tutti i videogiochi saranno come **FFXI**?" Perché se la risposta è sì, caro Ivan, allora posso anche attaccare il pad al chiodo! Adesso ti spiego. Da quanto ho capito in **SC**90, **FFXI** non ha una storia, ma soprattutto non ha un finale! Lo so che alcune persone preferiscono così, però secondo me questo non ti lascia dentro niente [...]
Stefano

Due posizioni sul tema: il progressista & il conservatore. L'avvento dell'online sta scatenando il panico nella comunità che videogioca, al punto che da un momento all'altro mi aspetto la nascita di qualche setta millenarista. Ma forse sarebbe meglio, prima di allargare le braccia e urlare al cielo mentre la telecamera zooma all'indietro con inquadratura dall'alto, riflettere sulle prospettive che si aprono per il Videogioco tout court. L'online (su console, ovviamente) porta accatastato sulla gobba un carico di promesse che riassumerei in 4 punti fondamentali:
***1) Estensione del multiplayer tradizionale**. La possibilità di giocare in multiplayer senza vincoli logistici. La struttura di gioco del multiplayer tradizionale rimarrà inalterata, ma i limiti tecnologici che imponevano la presenza dei partecipanti nello stesso luogo scompariranno progressivamente. La diffusione del broadband permetterà non solo un gioco "completo e affidabile" (privo dei problemi connessi con il narrowband), ma anche il collegamento vocale e visivo tra i giocatori.*
***2) Nascita del multiplayer massivo.** La possibilità di creare comunità di giocatori. Non si tratterà più di una semplice espansione del multiplayer tradizionale, ma di un nuovo approccio al videogioco, in grado di dare vita, grazie all'interazione con altri giocatori umani, a nuovi tipi di esperienza. Un'opportunità precedentemente preclusa dall'impossibilità di creare NPC con un'intelligenza artificiale quantomeno avvicinabile a quella umana (sì, il test di Turing, come no...).*
***3) Offerta di features/bonus online.** La possibilità di scambiare/inviare/ricevere dati. L'online permetterà di scaricare materiale extra per i propri giochi, di inviare tempi e prestazioni record per partecipare a classifiche online (sarà la rinascita del mito dell'hi-score?), di scambiare eventuali mod creati da utenti privati. Tutto materiale, si badi bene, extra-ludico. Elementi anche in grado di modificare i propri videogiochi (i mod, per esempio), ma non di alterare la fruizione personale del gioco stesso.*

4) Creazione di nuovi concept/meccaniche di gioco. *L'elemento più interessante. La nascita del multiplayer massivo sarà una delle novità del gioco online, ma oltre i MMORPG? Come il multiplayer tradizionale è stato sfruttato da titoli come* ***Kuri Kuri Mix*** *per creare "nuove" (molto virgolettato) meccaniche, allo stesso modo l'online sarà nuovo materiale da sfruttare per i designer*

È il principale punto interrogativo dell'online, oltre che uno degli elementi più salivizzanti. Ma apriamo ora il secondo filone di dibattito

In una situazione nella quale nessuno può avere ragione, perché al momento ogni opinione sull'evoluzione del videogioco sarebbe, come ovvio, una pura congettura, c'è una sola certezza: No Panic, come suggeriva l'indicatore luminoso in "L'aereo più pazzo del mondo". Come dire l'online contribuirà all'evoluzione del videogioco, ma è fuori luogo attendersi uno stravolgimento epocale. L'inserto Affari & Finanza di Repubblica pubblicava, alcune settimane fa, un'intervista a Francesco Caio, co-fondatore di Omnitel e Infostrada, oggi amministratore delegato di Netscalibur. Tema: Perché le società della new economy hanno subito un ridimensionamento radicale negli ultimi anni? Posizione di Caio: "Qualche anno fa, sembrava che tutti avremmo finito per passare la vita davanti allo schermo del PC collegati a Internet, che ci avrebbe fornito qualsiasi cosa: notizie, divertimenti, film, telegiornali, ecc... Tutto questo non è successo. La partita io me la guardo ancora sul televisore (e lo voglio con uno schermo sempre più grande e con il suono stereofonico). Per telefonare uso il telefono e non Internet, e per fare la spesa vado in corso Vittorio Emanuele o al supermercato. E poi, se vogliamo dirle tutte, c'è stata anche l'utopia dell'Internet mobile, quello fatto con il telefonino". Domanda dell'intervistatore: "Un disastro?". Risposta: "No Ma insomma si è visto che non è che la gente si mette agli angoli delle strade a navigare su Internet con il telefonino". In sostanza: attenzione a non fare l'errore della new economy europea. L'online promette nuove esperienze di gioco (cfr. punti 2 e 4), ma a breve/medio termine uscirà probabilmente ridimensionato dal confronto con il videogioco tradizionale. Ed il ludomondo come lo conosciamo oggi non finirà tra cenere e lapilli. Chiarito questo, perché non iniziare ad approfondire il punto 4? Perché non chiedersi quali saranno i nuovi orizzonti per la creazione di concept originali? A voi…

TFPMAIL

abbia influito sul gioco: esso non ha influito in quanto non ha creato nuove esigenze. Difatti la meccanica dello schiacciare il pulsante per giocare è sempre la stessa (con l'*arricchimento* del controllo analogico). **[5]** Ritornando al discorso delle *"dimensioni ludiche"*, l'unico ambito nel quale potrebbe essere utile una simile teorizzazione è quello in cui si riconosca come improprio il termine *"3D"* applicato al videogioco, dandogli il valore di termine usato per sintetizzare il grado di ricchezza di particolari e variabili con cui si emuli la tridimensionalità del mondo reale. In tal senso non esistono vg a 0,5 dimensioni, oppure a 3, o ancora a 2+dimensioni, tutti i videogiochi, per l'uomo/utente sono sempre e solo bidimensionali. Concludo dando risposta al quesito finale della outro di **TFP**, *"si può pensare ancora che la meccanica delle due tartarughe sia uguale sia in 2D che in 3D?"*
La mia risposta è naturalmente sì!

Foxtrone
foxtrone@hotmail.com

Variegato Foxtrone, aspettavo con certezza manichea la tua missiva. Di seguito le risposte che ho impastato per te…
[1] La classificazione proposta in **TFP**, come accennato, divideva le meccaniche di gioco in 5 elementi: stato iniziale, stato obiettivo, strumenti, regole e pattern. Foxtrone sostiene, da parte sua, che le meccaniche di gioco coincidano invece con i soli strumenti ("l'insieme delle azioni/combinazioni eseguibili dall'utente"). Ma non si tratta di una definizione leggermente limitata? Prendiamo **Tetris**. Le azioni eseguibili sono 5: spostamento laterale del pezzo (sx/dx), rotazione del pezzo (due sensi) e accelerazione della caduta. Molto bene. Ma cosa bisogna fare? Qual è lo scopo? Dov'è il gioco? La meccanica di gioco non dovrebbe illustrare proprio questo? Mi dirai che il concetto portante di **Tetris** è il seguente: il giocatore forma una linea e questa viene eliminata. Ma tutto ciò dove trova posto nella tua descrizione delle meccaniche di gioco? "Formare una linea" è una delle azioni possibili, quindi rientrerebbe nella tua definizione. Ma l'eliminazione? Non rientra forse questa tra le regole del gioco? Non è infatti un'azione eseguita propriamente dal giocatore, quanto un effetto della sua azione… Ma andiamo avanti con un altro esempio. La classificazione proposta da Foxtrone, a mio avviso, si presta anche ad equivoci che possono arrivare al paradosso massimo: l'assenza del gioco. Prendiamo **Pong**: il giocatore può muoversi verso l'alto, verso il basso e respingere la pallina. E fin qui tutto rientra tra gli strumenti definiti da Foxtrone. Ma se dall'altra parte non ci fosse un'altra racchetta? E se oltrepassando i limiti dello schermo la pallina ricomparisse semplicemente dalla parte opposta, proseguendo nel suo viaggio inutile senza assegnare il punto? Dove sarebbe la meccanica in questo caso? Dove sarebbe il gioco? E dov'è Carmen Sandiego, maledizione, che sono 6 anni che la cerco?
[2] C'è un mito che resiste in parte della comunità che videogioca. È l'idea che il videogioco simuli o debba simulare la realtà. Ma è davvero così? In effetti no. La verità è che il videogioco non simula la realtà, il videogioco simula *una* realtà. Quest'ultima può coincidere o meno con la realtà materiale che noi conosciamo (**GT3**) ma può anche disinteressarsene con vago sbattimento (**REZ**). Questo significa una cosa sola: che spesso i paralleli tra videogioco e realtà sono fondamentalmente privi di senso. Enzo D'Armenio, nella missiva precedente, si chiedeva come applicare la classificazione per dimensionalità ludica alla realtà. Foxtrone continua a paragonare VG e reale sottolineando come un maggior numero di variabili non incida "sul realismo dell'esperienza ludica" e costruendo un'impalcatura di accostamenti (a mio parere) vagamente scomposti. Ma per quale motivo fare tutto questo? Il discorso sulle meccaniche di gioco, come detto in precedenza, esula dal raffronto con il reale. Le stesse definizioni di dimensionalità tecnica e dimensionalità ludica suggerite in **TFP** si disinteressano totalmente della realtà. Ma allora perché perseverare su una strada priva di senso?
[3] Come tu stesso lasci intendere la questione è molto lineare: ad avvicinare molti utenti al videogioco ha concorso il mondo più realistico e "riconoscibile" reso disponibile dal poligonale. Gli stessi utenti che nelle generazioni precedenti erano stati scoraggiati dalla natura simbolica dei videogiochi, oggi bestemmiano allegramente pad alla mano. In altri termini: mio nonno dimostra maggiore interesse per **GT3** che per **Sprint 8** (vedi foto). Facile immaginare il motivo: proprio per la maggiore semplicità interpretativa. Ma questo è un discorso che, ancora una volta, non dimostra che le meccaniche non siano mutate con il poligono. L'esca (l'evoluzione grafica) ha funzionato. Ma questo non ci dice che tipo di amo (meccaniche di gioco) ci fosse nascosto sotto.
[4] Chiudi un occhio, Foxtrone. Sul serio, chiudi un occhio. Fatto? Bene. Ora guarda fuori dalla finestra. Fatto? Perfetto. Adesso rispondi a questo: ciò che tu vedi è tridimensionale? La risposta, inutile dirlo, sarà affermativa. D'altra parte stai guardando la realtà, fuori dalla finestra. Bene, ora ti dirò una cosa (che magari già saprai, ma qualcuno potrebbe ignorare): l'immagine che si sta proiettando in questo momento sulla tua retina è bidimensionale. Scoperta dell'acqua tiepida. Finti moti di stupore. Versi strani dei Teletubbies. Come saprai la sensazione di profondità che si ha nella percezione visiva si può ottenere solo attraverso l'elaborazione delle due immagini bidimensionali delle retine. E sai una cosa? In un videogioco con apposito visore potresti ottenere un'immagine sufficientemente realistica da ingannarti. Interessante, direi. Cosa questo abbia a che fare con l'evoluzione delle meccaniche è ancora un mistero duedico, ma d'altra parte nel discorso sulla percezione ti sei impelagato tu. Da parte mia volevo solo proporti un esempio su cui riflettere per valutare la fondatezza delle tue tesi. Il tuo errore (a mio avviso)? Il fatto che tu metta in relazione tipo di visualizzazione e meccaniche di gioco. Sostieni che tutto è un'illusione, che tutto rimane comunque bidimensionalmente spalmato su schermo. Così ieri, così oggi. Quindi concludi: se tutto è rimasto inalterato, anche le meccaniche sono rimaste inalterate. Ma l'errore nasce di nuovo dal parallelo tra reale e videoludico. Il monitor accanto alla console è rimasto lo stesso, potrebbe anche essere in bianco e nero, ma il mondo al suo interno si è evoluto, è cambiato, ha offerto nuovi spunti e nuove possibilità. Guarda dentro lo schermo, Foxtrone. C'è una realtà là dentro che esula dal mondo reale.
[5] Il discorso sulle interfacce è leggermente più complesso di quanto tu voglia far supporre. Le interfacce non sono cambiate non perché il poligono non abbia fatto sorgere nuove esigenze, ma perché i designer non hanno sfruttato appieno le possibilità offerte dal poligono. C'è un oceanopacifico di differenza. Sarò schematico, per favorire la comprensione:
1) Il poligono ha favorito la diffusione di videogiochi con mondi 3D.
2) I mondi 3D favoriscono in linea pratica l'utilizzo di personaggi/veicoli/entità che si muovano nelle 3 dimensioni dello spazio.
3) Le interfacce tradizionali permettono di muovere questi personaggi/veicoli/entità nello spazio tridimensionale, ma sfruttando degli espedienti. Mario si muove sugli assi X e Z usando lo stick analogico, mentre compie movimenti sull'asse Y usando i pulsanti (Mario salta) o grazie a specifiche variazioni funzionali dello stick (Mario sale su un albero premendo verso l'alto quando si trova di fronte all'albero, lo ridiscende premendo verso il basso quando è aggrappato all'albero).
4) Le interfacce tradizionali entrano però in leggera difficoltà quando il personaggio può muoversi in qualsiasi momento e liberamente su uno qualsiasi dei 3 assi (dimensionalità ludica = 3).

Sprint 8 *(Atari, 1977) e* ***GT3*** *(Polyphony Digital, 2001). Quale elemento dell'evoluzione del videogioco può aver sedotto plotoni di non-videogiocatori assuefatti all'immagine televisiva e cinematografica?*

5) Finora non si sono diffuse interfacce che rendessero più agevole il movimento completamente tridimensionale proprio perché trovare giochi con meccaniche completamente tridimensionali è un'impresa. Sono pochissimi. Il motivo è semplice: il controllo è molto complesso e molti designer hanno preferito non imboccare questa via "sperimentale". Andiamo di esempio…
Hai mai giocato a **Descent**, Foxtrone? T'invito a farlo, scaricando la demo a questo indirizzo: http://www.interplay.com/descent/descent.html. In **Descent**, come forse saprai, si comanda un mezzo in grado di muoversi in qualsiasi momento in qualsiasi direzione. Sei fermo a mezz'aria. Puoi spostarti in avanti o indietro, verso sinistra o destra (traslando lateralmente), verso l'alto o verso il basso. Bene, questa è vera tridimensionalità ludica. E se non l'hai provato, credimi: la coordinazione necessaria per padroneggiare un controllo del genere non si assorbe per osmosi appena afferrato il pad. Anche perché un pad tradizionale non è propriamente perfetto per lo scopo. Ma come incide la dimensionalità ludica sul gioco? In Descent puoi avvicinarti ad un nemico, fare fuoco e distruggerlo. Ma anche in **R-Type**, per citare uno shooter con dimensionalità ludica 2D, puoi fare lo stesso. Eppure converrai con me che non sembra precisamente la stessa cosa. Cambiano le regole (l'interfacciamento giocatore-navetta), cambiano gli strumenti (le direzioni nelle quali puoi muoverti), cambia l'intera sensazione di gioco. Compiere quella che sembra la stessa azione comporta approcci differenti, tempi differenti, impegno differente. Difficilmente un giocatore posto di fronte alle due situazioni direbbe che per lui è stato come compiere le stesse azioni. È una differenza vagamente paragonabile a quella che corre tra il guidare un tram e pilotare un elicottero. Ti sei mai chiesto, Foxtrone, perché ai tranvieri non diano automaticamente il brevetto di volo? Un sorriso ed un occhio strizzato [simulazione di emoticon]. Attendo le tue impressioni e, se vorrai proseguire, ti esorto a trattare separatamente i temi del dibattito, così da rendere più agevole questo scambio per chi voglia leggere o partecipare. A presto…

Non è strano ma normale porsi serie domande sull'essenza del videogioco dopo aver condiviso con loro gran parte della propria esistenza. Immagino poi che queste domande si moltiplichino nelle menti di coloro che coi videogiochi ci lavorano, soprattutto nel ruolo di giornalisti, impiego che invita maggiormente alla riflessione. È per questo che ho accolto con felicità, ma senza stupore, l'editoriale di Ivan Fulco sul numero 90 di **Super Console** *["ma cosa bisogna scrivere su una rivista di videogiochi?", ndIvan]*. Il suo dubbio è più che giustificato, e considero un gran bene che sia venuto fuori perché esprime un problema essenziale dell'evoluzione della mia forma di intrattenimento preferita (dopo il sesso). C'è una fetta di videogiocatori che vuole un cambiamento, che più che non essere soddisfatta dall'attuale offerta non apprezza il modo di concepire il videogioco da parte di quasi tutte le software house. Sente che c'è dell'altro, delle potenzialità non espresse. Sente di amare qualcosa che i più sottovalutano. Si affanna per farsi sentire e si accolla sulle spalle il difficile lavoro di definire il videogioco. È questa parte di videogiocatori che sente il bisogno di un riscontro, come dire, pratico: vorrebbe vedere, sentire, incontrare gente con cui confrontare le proprie idee ed approfondire le proprie conoscenze. Ivan Fulco mi pare appartenga a questa categoria ed il suo editoriale ne è una palese dimostrazione. Badate bene: non sappiamo in quanti siano effettivamente interessati a simili discorsi, forse sono pochi, ma è anche vero che se a molti non si mette la pulce nell'orecchio non arriverebbero nemmeno a pensare che i videogiochini possono nascondere "qualcosa di più". E questo "qualcosa di più", per ora, non sappiamo neanche se c'è! Possiamo studiare il videogioco ed alla fine accorgerci che ha ragione chi dice che sono solo stupidaggini, o peggio ancora che il nostro studio è motivato solo da una sorta di complesso di inferiorità, come una paura di aver dedicato la nostra vita a qualcosa di terribilmente vuoto. Purtroppo non ci sono dei "Cahiers de jeux vidéo" e non so se è ormai troppo tardi per un'iniziativa editoriale del genere o se il mondo non è ancora pronto. O forse è proprio questo il momento esatto. Questo discorso rischia pericolosamente di cadere in un'eccessiva astrazione. Volendo dire qualcosa di più pratico penso che di giornalisti del settore con vedute sufficientemente ampie ce ne siano diversi in Italia (non fatemi fare nomi!). Non conosco a sufficienza la situazione all'estero ma temo che simili discorsi vi trovino pochissimo spazio, forse anche meno che da noi. Il web è lo spazio ideale per queste iniziative, che penso dovrebbero nascere in modo del tutto amatoriale. L'obiettivo concreto dovrebbe essere quello di definire il videogioco attraverso lo studio e l'analisi di esempi particolari (come avviene nella rubrica **The First Place**), o studiando l'influenza del medium videoludico nella nostra cultura (che mi pare sia alla fine l'obiettivo di **MBF Today**). I contributi potrebbero arrivare da chiunque, sarà il lettore a decidere se condividerli o meno.

Paolo J. Ruffino
Edea@freemail.it

E morì con un felafel in mano *(di Richard Lowenstein, Australia, 2000). Un critico cinematografico trendy direbbe del film: "una gradevole commedia grotteschegiante sulla scia stilistica di* Trainspotting*, dove i debiti prendono il posto della droga". Fortunatamente nell'organico di* **Super Console** *non abbiamo critici cinematografici trendy.*

Primo tempo del film "E morì con un felafel in mano", commedia giovanile seminonsense ambientata in terra d'Australia. Danny è un aspirante scrittore alla 47esima esperienza di convivenza con gruppi di amici. Danny è sempre senza un soldo ed in costante fuga, perché continuamente braccato dai padroni di casa e dalla legge, a causa della cattiva abitudine di non pagare l'affitto e di fare acquisti con carte di credito false. Sam è una giovane studentessa, munita di una pesante armatura di cinismo ma coinvolta, ad un certo punto del racconto, in una storia d'amore che la porterà lontana dal suo gruppo di amici. Quella sera piove. Sam bussa alla porta della sua vecchia casa. Danny apre la porta e, immediatamente, si rende conto che la storia d'amore di Sam è finita nel peggiore dei modi. Nero. Trascorrono alcune ore di quiete. Danny è solo in camera, Sam in bagno. Pochi minuti di silenzio, poi Danny sente degli strani rumori provenire proprio dal bagno. Chiama Sam, quindi, intuendo il pericolo, sfonda la porta. Sam è nella vasca da bagno, in un lago di sangue, mentre cerca disperatamente di tagliarsi le vene dei polsi. Danny interviene e la salva. Ancora nero. Ancora quiete. Danny e Sam sono distesi sul letto dopo il quasi-dramma di pochi minuti prima. Sam ha i polsi fasciati e piange
Danny ha lo sguardo perso nel vuoto. Sam esclama: "Io vorrei solo sentirmi amata". Pausa. Danny risponde: "Io vorrei solo sentirmi".

Ecco, questo è esattamente ciò che penso io come videogiocatore. Non m'interessa sentirmi amato. M'interessa sentirmi. Tirate voi le conclusioni del caso...

> "La **"forma"** è tutto ciò che è **"esteriore"** al gioco e che può dipendere dalla **tecnologia** in uso. Il **"contenuto"** è l'**essere** del **gioco**, la sua **immutabilità**..."
>
> Samuele "Atchoo" Dodi, "amante del bel gioco"

DIBATTITI DA PLAYGROUND: FORMA & CONTENUTO

Molto interessante il "sondaggio" proposto da Ivan in **Super Console** 91. Senza entrare nel merito filosofico dei termini (lasciamo riposare nella tomba Platone, Aristotele e tutti gli altri), la mia idea sulla questione mi è piuttosto chiara. La "forma" è tutto ciò che è "esteriore" al gioco e che può dipendere dalla tecnologia in uso. Il "contenuto" è l'essere del gioco, la sua immutabilità. Per tutti gli anni '80 i sistemi da videogioco, e mi riferisco soprattutto a quelli casalinghi, avevano come priorità quello che io definisco "contenuto". Spesso la "forma" era un bicchiere piccolo, piccolissimo, che a stento riusciva a trattenere l'acqua che vi si voleva versare (citazione, questa, della tesi di Jason Rubin :-)). Ma la semplicità, la "purezza" dell'essenza dei giochi di allora permetteva ai programmatori di trasmettere a noi videogiocatori tutte le sensazioni necessarie all'esperienza. Un esempio: la conversione di **Ghosts'n Goblins** per C64 non presentava certo la "forma" della controparte arcade, ma Chris Butler era riuscito a trasmetterci tutto il "contenuto", tutta la purezza di quel gioco geniale.

L'avvento di sistemi sempre più potenti ha reso più difficile, seguendo certi punti di vista, la distinzione tra "forma" e "contenuto": è facile e comunque anche accettabile considerare lo stupore, o l'esaltazione, per un aspetto grafico o sonoro esponenzialmente migliorato, parte attiva o accrescitiva di quella che è l'essenza del videogioco.

Ho parlato di grafica e sonoro perché sono gli aspetti "formali" più evidenti, ma il discorso si può estendere a joypad, periferiche vibranti e in genere a tutto ciò che arricchisce l'atto del videogiocare. Ma la mia idea personale è diversa: e se il "contenuto" fosse tutto ciò che eleva il gioco, fino ad accostarlo ad espressioni artistiche come pittura, scultura, ecc., e la "forma" semplicemente tutto ciò che limita l'espressione del "contenuto"? Questo non vuol dire che sono ipercritico e che non mi diverto con un gioco perché è "scalettato" o perché il suo frame rate non raggiunge i 60fps costanti, ma che, come prima cosa, apprezzo sempre il "contenuto" e poi, e ben volentieri, ma sempre poi, la "forma".

Samuele "Atchoo" Dodi,
"amante del bel gioco"

Aristotele (384-322 a.C.). Nella sua opera "Metafisica", in 14 libri, non accenna neanche una volta al videogioco.

BREVI DA PLAYGROUND

Cara redazione ho notato sull'ultimo numero di **Super** che avete tolto la rubrica Primo Piede. Come mai? Non la vedremo più o e stata momentaneamente sospesa?
Spero che ricomparirà nelle vostre pagine perché grazie a quella misera pagi-

> "Pregevole Ivan Fulco, **non sono d'accordo!**"
> Foxtrone

netta ho concluso affari molto soddisfacenti. Sperando in una vostra risposta vi ringrazio anticipatamente!
Salvo
Primo Piede *è morta, portando via con sé il suo ironico titolo. Volessimo essere melodrammatici diremmo che è il (giusto) pegno che la carta stampata paga ad Internet. Visto che non vogliamo essere melodrammatici diremo semplicemente che preferivamo utilizzare quello spazio in modo migliore.*

Quale console pensate sia la più vicina a Internet ora [PS2, Xbox, Cubo]? E perkè?
Andrea Vannacci, in arte Vanna
Risposta tecnica: Xbox.
Risposta pragmatico-nostalgica: Dreamcast.
Risposta pragmatico-pragmatica: PS2.
Felice di averti confuso le idee.

Per esempio, io ed un mio amico, quando ci incontriamo, la prima cosa che ci esce solo nel guardarci è: "hai visto XXX (l'ultimo game per PC)?". E lì, esaltazioni su esaltazioni, ma poi finiamo sempre a parlare lui del SNES, io del MD. Ora, perché con tutti (+ o -) i VGiocatori che conosco si va sempre a finire sull'"antiquariato" (a seconda dell'età). Perché ogni Vgiocatore che ha mandato missive su missive ha sempre concluso con (+ o -) "viva il retrogame" (e chi no, lo ha lasciato intendere)?
Daniele "PAKKA" Paccapelo
Perché il videogioco è [quasi] come il cinema: il valore delle opere prescinde [in genere] dal tempo trascorso. L'errore più comune consiste nel dare per scontato che l'ultimo videogioco pubblicato sia sempre migliore del precedente. Un equivoco che nasce da un parallelo concettuale fallato: il videogioco è visto come una tecnologia (la cui evoluzione è in relazione al tempo) e non come una forma espressiva (la cui qualità è in relazione al genio).

La domanda che voglio porre con questa missiva è: potrà il videogioco affermare la sua identità di medium culturale e/o artistico? È una domanda che è stata formulata decine di volte, e ha ricevuto risposte affermative, più o meno velate ma affermative. È una questione di tempo, si dice. Bene. Ora, lasciatemi espandere questa domanda: potrà il videogioco affermare la sua identità di medium culturale e/o artistico, pur essendo costretto a dipendere economicamente da una massa di ignoranti?
Darknessheir
darkness_heir@hotmail.com

Salve, desideravo solo rispondere all'affermazione di Emanuele "Lord of the Midlands" apparsa su **PlayGround** n° 91 di aprile quando dichiara "bugiardo come una donna che adora **PES**". Glielo vada a dire alla mia ragazza, per la quale evito di riportare i propri commenti (fischieranno ancora le orecchie al Lord) a tale assurdità. La sua mi sembra la classica espressione "anni '80", periodo in cui i Vg erano ad uso e beneficio di pochi "eletti". Non si è accorto che i tempi sono cambiati? Eppure PSX e PS2, a cui va gran parte del merito della "massificazione" (detto in termine benevolo) del mercato videoludico, sono uscite da un bel pezzo... Saluti.
350finitiIT.htm
Moderatore del forum di
www.gamevolution.it

remettendo che ho 25 anni e che prima di aver videogiocato sono entrato nel mondo informatico copiando i programmini dal manuale del mio primo computer ZX Spectrum 48k, alla tenera età di 7 anni, e godendo poi di quei cerchi che cambiavano colore e dimensione, vi chiedo: non siamo invidiosi dei ragazzini che godono come pazzi avendo come prime esperienze Play1 e/o Play2? **[1]** È come fare sesso per la prima volta con una ragazza esperta o inesperta. Voi chi scegliereste? **[2]** Ancora: non perché copiavo i progammini ora sono un programmatore, né perché da un pixel o da centinaia di essi ammassati mi immaginassi chissà cosa, oggi la mia immaginazione è particolarmente evoluta. **[3]** Il punto è che abbiamo già avuto il nostro picco massimo di divertimento, avuto nel mio caso nell'infanzia e nella fanciullezza, o per altri corrispondente all'eccitazione della novità e successivamente alla piena comprensione. Possiamo divertirci, possiamo anche cercare di ritrovare quelle emozioni perse per sempre, ma mai ci divertiremo come allora. Certo, nulla ci impedisce di continuare a cercare, a provare, a giocare, ma la sensazione che sia tempo perso è molto forte dentro di me. **[4]**
Giuseppe77
[1] *No. Qualcuno di loro potrebbe non vedere per tutta la vita* ***Zelda 3*** *o* ***Yoshi Island****. Una mia mano sarà sulla loro spalla quando li scopriranno.*
[2] *Entrambe (contemporaneamente, NdSimon).*
[3] *A programmare s'impara studiando, a immaginare s'impara vivendo. Immaginare chissà cosa "da un pixel o da centinaia di essi" è un piccolo vivere.*
[4] *Non è il videogioco a essere cambiato, sei tu che hai perso la tua capacità di stupirti. Ho giocato* ***Silent Hill 2*** *continuando a guardarmi alle spalle,* ***Mars Matrix*** *con la mascella serrata e* ***ICO*** *con in faccia un'espressione new-age. E, nonostante quest'ultima fosse davvero ributtante, ne vado orgoglioso. Ogni giorno dedico qualche minuto a rimuovere la corteccia che, inevitabilmente, mi cresce intorno con il tempo che passa. Provaci anche tu. E abbi cura di te...*

Cut&Paste

"Trovo che sia un'idea altamente diseducativa. Non si può accettare un gioco che spiega come fare carriera nella malavita. Farò di tutto per metterlo al bando"
Roberto Centaro, senatore di Forza Italia e presidente della Commissione Antimafia, al riguardo dell'uscita del gioco **Mafia: The City of Lost Children** (PC)

"Quando si parla di mafia non si può scherzare, mai! Giochi simili, quindi, non dovrebbero esistere. Inoltre, c'è il pericolo di fare proseliti tra i ragazzi, i maggiori fruitori dei giochi elettronici"
Carlo Taormina, ex sottosegretario all'Interno, sullo stesso argomento

"Gli uomini delle cosche hanno grandi mezzi e diventano un punto di riferimento per i ragazzi, che vedono in questi personaggi modelli cui ispirarsi. Bisognerebbe vietarlo, e alla prossima riunione della Commissione solleverò il problema"
Angela Napoli, vicepresidente dell'Antimafia, sullo stesso argomento

"Con la mafia e la camorra dobbiamo convivere: ci sono sempre state e sempre ci saranno. Questi problemi ognuno se li risolverà come vuole"
Pietro Lunardi, ministro per le Infrastrutture, riguardo ad altri argomenti

"C'è un videogioco che parla della Mafia in America negli anni Trenta [...] Ebbene, vari esponenti del mondo politico italiano, come il Senatore di Forza Italia Roberto Centaro e l'ex sottosegretario alla Giustizia, Carlo Taormina, altro esponente di Forza Italia, hanno scatenato un putiferio in Parlamento al grido "faremo di tutto per metterlo al bando". Ma questi solo sulle cazzate si scandalizzano? Poi però ritengono che la mafia sia un male inevitabile..."
Max Stèfani, direttore della rivista Mucchio Selvaggio

"La stampa non specializzata non si occupa abbastanza o con sufficiente competenza di videogiochi semplicemente per la scarsa quantità di pubblico pagante"
Ian Baverstock, Kuju Entertainment

"Sarà un'estate di fuoco per gli amanti del videogioco. Dopo quella della Microsoft, venerdì uscirà la PlayStation2 prodotta da Nintendo"
Lilli Gruber, durante il TG1 delle 20,30 del 30 aprile

"Ma che minchia dice?"
Il padre di uno dei collaboratori di **Super Console** dopo aver sentito l'affermazione precedente

"2 agosto 1990. Le truppe irachene invadono il Kuwait, dando così il via alla Guerra del Golf..."
Dall'anteprima di **Conflict: Desert Storm**, **SC**91

"Ragazzi sto x sentirmi male!!! Ormai molti di voi sapranno che MICROSOFT ha abbassato il prezzo della XBOX a 299 euro e questo, non c'è che dire, fa veramente male alla SONY ma anche a noi utenti PS2. Questa volta dobbiamo inchinarci a MICROSOFT semplicemente xchè è riuscita in un mese a fare quello che la SONY non è riuscita in 2 anni!!!"
Dal forum di Everyeye.it

"Sono caduto proprio in basso... Ho comprato *Chi vuol essere miliardario* in inglese originale"
Dal newsgroup it.comp.console

"Ma lo sai quanto ho speso fino ad adesso?"
Jian, nel film *Le biciclette di Pechino* (di Wang Xiaoshuai, 2001), dopo l'ennesima partita a **Dance Dance Revolution**

>Playfaq

Frequently Asked Questions

Feedback: playfaq@tin.it

PlayFAQ - Super Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

a cura di marcello**cangialosi**

Q Possiedo una vecchia PlayStation modificata mod. SCPH-1200 (quella con le prese RCA e la parallela dietro, per intenderci) che ultimamente sta manifestando dei problemi piuttosto gravi. Per la precisione, il tempo dei caricamenti di qualsiasi gioco io inserisca nel tray viene a volte addirittura triplicato, a volte i giochi (tutti originali NTSC-J o NTSC-U/C) non vengono nemmeno riconosciuti dalla macchina, facendo rimanere bloccata la schermata col logo PlayStation e costringendomi a resettare. Rendendomi conto ormai che la colpa è da attribuirsi al laser, su un sito sono riuscito a trovare delle indicazioni per effettuare una taratura approssimativa della lente tramite una vite nascosta migliorando, seppur di poco, la situazione. Il mio pensiero però è questo: se un giorno il lettore dovesse cedere definitivamente (cosa assai probabile), sarò costretto a portare la macchina in un centro specializzato sapendo che la mia PS mi verrà sostituita con una riparata, magari senza modifica e utilizzata per giocare a frisbee dal suo precedente proprietario? So che è impossibile che Sony venda un gruppo ottico in solitario, pronto per essere sostituito. Perciò vi chiedo: esiste una possibilità reale di procurarsi una meccanica laser nuova, in rete o in qualche negozio?

A *Certo. Basta cercare. Alcuni siti cinesi hanno in catalogo ottiche stand alone ed altri pezzi di ricambio a prezzi modici (59 dollari per il gruppo ottico originale Sony per PS2). Per avere un'idea di cosa è disponibile dai un'occhiata a www.lik.sang.com (sezione "Others"). Alternativamente puoi trovare ciò che cerchi nei negozi specializzati in materiale d'importazione o lanciando qualche annuncio nel mare magnum dei newsgroup.*

Q Siccome ero interessato a provarla, un amico mi ha prestato una PSone mod. SCPH-102. La console non è modificata e per far funzionare i miei numerosi giochi d'importazione ho deciso di masterizzare uno dei numerosi Boot-CD in circolazione. Con grande delusione ho constatato però che nessuno di questi programmi riesce a funzionare: la Play si avvia sempre con la squallida schermatina "Please insert PlayStation format disc". Sono io che sbaglio qualcosa o questa versione di PS è effettivamente protetta da qualcosa?

A *Per far funzionare quel Boot-CD è necessario prima modificare la console (altrimenti come potrebbe leggere un CD masterizzato?). Ora ti chiederai: che senso ha usare il Boot-CD se la console è già modificata? Semplice, la modifica funziona solo con i giochi copiati. Per far girare anche gli originali d'importazione bisogna usare il Boot-CD. Allegria.*

Q Una curiosità: possedevo una copia di **Castlevania: Synphony of the Night** in versione europea che ho poi venduto in favore della versione "The best" giapponese (piccola considerazione: **Castlevania SOTN** è stato uno dei giochi più penalizzati nella conversione da NTSC a PAL, e non parlo solo dei bonus acclusi. Quando ho giocato per la prima volta alla versione jappo non credevo ai miei occhi!!!). Tuttavia prima di rivendere la suddetta copia, l'ho masterizzata per via di alcune caratteristiche interessanti tra le quali la possibilità di ascoltare l'eccezionale colonna sonora una volta terminato il gioco al posto delle interviste in giapponese di cui capisco meno di zero. La domanda è: se la copia di backup è lecita, e dimenticando per un attimo che nessuno, almeno in teoria, potrebbe detenere copie d'importazione (for japan only...), avere una copia europea ed il gioco originale NTSC è un'eccezione che conferma la regola oppure è un reato e basta?

A *In teoria, dal momento che hai venduto l'originale europeo hai trasferito ad altri il diritto di detenerne una copia indipendentemente dal fatto che tu possegga l'originale NTSC. Ma ripeto, in teoria...*

Q Come fanno i grandi magazzini tipo Iper o Mediaworld a vendere interi stock di uno stesso videogioco, sopratutto per PC, ad un prezzo che varia tra 5 e 9 Euro dopo averlo esposto, magari per un anno o più, a prezzo pieno? Non riesco a capire dove stia il guadagno in questa manovra.

A *Sta nel fatto che 5 o 9 Euro sono meglio di zero. Talvolta anche dare roba gratis è preferibile pur di svuotare il magazzino per far spazio a prodotti nuovi più vendibili e remunerativi.*

Q Storica redazione di **Super Console**, devo chiedervi una delucidazione a proposito di una periferica che mi ha deluso alquanto. L'oggetto in questione è la tanto attesa PS2 RGB SCART. Ne parlavano tutti come se si trattasse di un non plus ultra in quanto a pulizia, definizione e quant'altro possa giovare alla trasmissione video per la PS2. Allora l'ho comprata, l'ho provata e... e? Dove sta il miglioramento? O meglio, dov'è il cambiamento dal momento che appare esattamente uguale al cavo composito in dotazione con la console (premetto che ho provato tale SCART su ben 5 televisori diversi e piuttosto nuovi). Ecco quindi le mie domande:
1. A che cosa dovrebbe servire questo cavo se come prestazioni è identico al composito?
2. Esiste un cavo SCART che mi permetta di vedere i contorni nitidi e che tolga i "fruscii" video senza intaccare le tinte e la luminosità (come invece fa l'RGB SCART per PSone), e che non sia l'S-Video?
3. Vorrei in definitiva sapere qual è il miglior collegamento per potersi godere appieno la grafica di PS2 (per il sonoro, grazie a Dio, ho già provveduto)?

A *I casi sono due: a) quel cavo non è RGB b) lo colleghi alla presa SCART del televisore che supporta solo il composito. Nel primo caso, aprilo, ed assicurati che siano collegati i piedini 7, 11 e 15 (da cui passano rispettivamente i segnali Blu, Verde e Rosso). Se non lo sono, allora non è un cavo RGB. Nel secondo caso, se il tuo televisore dispone di un secondo o terzo ingresso SCART prova a collegare il cavo ad ognuno di essi. Di solito, solo uno accetta l'RGB mentre gli altri fanno passare solo il composito. Per la cronaca, il cavo RGB SCART E' il non plus ultra.*

Q Cara redazione di **Super Console**, a parte i complimenti per la rivista, che ritengo la migliore sul mercato, scrivo questa e-mail per farvi due domande:
1. Ha qualche fondamento reale la notizia che gira in rete circa l'imminenza di un chip definitivo per PS2 sotto il nome"Matrix dns"?
2. Perché Sony sforna PS2 facili da modificare (vedi modelli V5 e V6) se vuole distruggere la pirateria?

A *1. Nessun società dedicata allo sviluppo di mod-chip ci ha inviato alcun comunicato ufficiale in merito. Scherzi a parte, no, mai sentito niente del genere.*
2. Se è così facile da modificare c'è da chiedersi perché un mod-chip decente come il Messiah costi quanto un GameCube e più in generale perché, a due anni di distanza, la gente continui ancora a fare domande sulla disponibilità di mod-chip per PS2.

Q Salve, di nuovo io! Il mese scorso vi chiesi notizie in merito ad un selettore 50/60hz, e subito dopo l'invio del messaggio ho pensato ad un altro problema che affligge la maggioranza di noi videogiocatori: la centratura orizzontale dello schermo. Dal momento che non tutti i giochi incorporano tale opzione, sarebbe una buona idea inserirla direttamente nel SO di PS2 (magari con la possibilità di salvare l'impostazione). Sony farebbe cosa gradita rilasciando un update che in un colpo solo aggiunga entrambe le opzioni (selettore frequenza e centratura schermo).
Cosa ne pensate?

A *L'idea è buona e fattibile, ma l'inclusione delle opzioni 50/60hz o di centratura dello schermo nel SO di PS2 non credo risolverebbe il problema come per magia. E' comunque necessario che il software ludico contempli entrambe le opzioni e che pertanto Sony obblighi le terze parti ad inserirle in tutti i titoli da loro prodotti (come fa Microsoft in merito al selettore di frequenza. Il supporto dei 60hz PAL è uno dei presupposti per ottenere l'approvazione del software dalla casa di Redmond e quindi il via libera alla produzione in serie). In pratica ogni videogioco deve essere programmato in modo da leggere i settaggi stabiliti dall'utente nel SO ed adattarvisi di conseguenza. Si tratta fondamentalmente di un semplice "differimento" delle opzioni dal gioco al sistema operativo della console. Se in **MGS2** è possibile regolare la centratura dello schermo accedendo all'apposita schermata nel suo menu delle opzioni, nell'ipotesi di un sistema operativo inclusivo di quella regolazione, un eventuale **MGS3** si limiterebbe a leggere le coordinate X e Y prestabilite dall'utente nel SO senza chiederne l'inserimento a sua volta. Ma bada, è il GIOCO che svolge questo compito, non il sistema operativo.*

Q Perché da un po' di tempo le case costruttrici di console non sviluppano più adattatori che possano permettere di far girare giochi giapponesi sul console PAL e viceversa?

A *Nessuna casa costruttrice di console ha mai sviluppato un adattatore simile.*

gestione: IvanFulco ed ErikPede
feedback & segnalazioni: RnBcafe@katamail.com

[book] PLAY. Il mondo dei videogiochi

Ad ogni mostra il suo catalogo. Ai visitatori di **PLAY. Il mondo dei videogiochi**, mostra/evento sui VG in corso di svolgimento al Palazzo delle Esposizioni di Roma (cfr. il reportage su questo numero di **Super Console**) Jaime D'Alessandro non poteva che offrire un catalogo in linea con la sua opera: poliedrico, eclettico, multiangolare. **PLAY**, volume 21x24 in carta pregiata, nasce così come compromesso tra il catalogo fotografico e la raccolta di saggi, tra il videogame come immagine ed il videogame come oggetto di studio & riflessione. Lungo le 170 pagine dell'opera trovano asilo 21 brevi saggi di 19 autori, in stragrande maggioranza italiani, incorniciati da piccole immagini di commento (all'interno dei testi) e da godibili pagine singole dedicate alle immagini del videogioco e di quanto al videogioco gravita intorno. Tra un collage di schermate di **REZ**, un ingrandimento della copertina di **Shenmue** e un'illustrazione di *Akira* ad opera di Otomo, **PLAY** offre al lettore una vera e propria rassegna di approcci. Saggi introduttivi sulla storia del videogioco e sulla classificazione in generi (D'Alessandro e Malara), con impostazione vagamente superficiale ma necessari per introdurre all'argomento i non addetti ai lavori, aprono un percorso che oscillerà per tutta l'opera tra il didattico ed il sentimentale. Masuyama ripercorre l'evoluzione delle interfacce, Pennacchini illustra la filosofia del gioco online (in un testo genuinamente, ed efficacemente, emozionale), Cuneo ripercorre con stile gli errori storici del videogioco-industria e dei suoi protagonisti, spesso incapaci di comprendere e sfruttare efficacemente il medium. Una schermata di gioco di **Pole Position** ed ennesimo stacco di inquadratura. Al saggio di Antinucci, analisi del videogioco come naturale strumento di apprendimento, segue Rob Cunningham, intento a ripercorrere le tappe della realizzazione del suo **Homeworld**. È un'immagine squisitamente spixellata di **Q*bert** ad aprire la breve sezione della memoria italiana. I testi di Carlà e Albini sono escursioni nelle storie di due personaggi "storici" del settore, tra le memorie semiserie di Carlà e il racconto di una generazione contenuto nelle parole di Albini. **PLAY** è questo: accademia, sperimentazione e ricordo. Ma non sempre approfondimento. Troppo spesso, infatti, qualche spunto viene lasciato in superficie dagli autori, in favore dell'accessibilità dei testi ma a scapito di possibili pretese di analisi da parte degli appassionati. Ma la qualità dei contenuti, oltre che la varietà degli stessi, sopperiscono in buona parte a questo limite. **PLAY** ospita così anche contributi originali e in parte inaspettati, come l'interessante analisi del ruolo della psichedelia nel videogioco (Francesco Fondi), il lungo parallelo tra videogioco e videoarte (Maria Grazia Tolomeo) o la breve panoramica sull'allestimento della mostra ad opera dello studio maO. Quindi la cospicua serie di lavori dedicati al ruolo della narrazione, con analisi storico-generali (D'Alessandro), incursioni nel cinema (Canova e Bittanti) e nella letteratura (Sbrilli Eletti). È Lara Croft a chiudere. A braccia conserte sul petto, sguardo a più infinito e pistole in pugno, l'eroina di Core sostituisce il The End che in un volume classico sarebbe stampato a lettere, ma che in un catalogo su una mostra di videogiochi dev'essere necessariamente in tema. In conclusione…

Non è durata a lungo la full immersion in **PLAY**. Solo un paio di giorni di lettura, seppure con livello d'interesse solitamente medio-alto. Una scarsa longevità dovuta essenzialmente alla brevità dei saggi offerti. È così che al lettore, alla fine dei giochi, viene anche da chiedersi se il volume non richiedesse una cura maggiore. La semplicità dell'impaginazione, con il testo nella fascia centrale (ironicamente assimilabile ad un 16:9 con bande bianche) e piccole immagini nella banda inferiore, non lascia spazio a raffinatezze grafiche di alcun tipo. L'eccessiva quantità di errori di battitura, particolarmente fastidiosi su carta pregiata (un po' d'ironia), svilisce in parte un volume che, alla luce della qualità media dei testi, era forse da lusingare maggiormente. Ed è così che all'acquirente viene da riflettere anche sul prezzo. Ogni mostra ha il suo catalogo, ogni catalogo è un'opera raffinata da offrire a visitatori raffinati, ma un catalogo sui videogiochi poteva forse essere pensato con un prezzo più consono al videogiocatore medio. Fine della parentesi socio-economica. Un sorriso. Il consiglio finale, quindi, non può essere che il più antico e saggio che esista: affidarsi al valore personale dell'opera. Terminata la visita alla mostra sfogliate brevemente il catalogo. Se avrete l'impulso a sorridere vorrà dire che sì, **PLAY** deve entrare nella vostra libreria. E buona lettura…

Scheda informativa
Autore: AA. VV.
(a cura di Jaime D'Alessandro)
Editore: Palazzo delle Esposizioni Edizioni
Lingua: Italiano
Anno: 2002
Pagine: 170
Prezzo: 25€

[cd] Vagrant Story Original Soundtrack

Ben noto agli intenditori di musica per videogiochi per aver realizzato la memorabile colonna sonora di **Final Fantasy Tactics** (cfr. **R&B Cafe**, **SC**86) in collaborazione con Masaharu Iwata, Hitoshi Sakimoto è probabilmente uno dei compositori più "riconoscibili" tra quelli attualmente in attività nel prestigioso campo degli accompagnamenti musicali per RPG. Immancabilmente cupo, sincopato, epico (a modo suo, s'intende) e di grande atmosfera, lo stile di Sakimoto ha un'anima "oscura" che lo rende perfetto per i giochi più tetri e inquietanti, come era per l'appunto **Final Fantasy Tactics**, e come è ovviamente **Vagrant Story**.

Nella colonna sonora di **Vagrant Story**, in effetti, compaiono diversi richiami ai brani scritti da Sakimoto per **FFT**, ma si tratta per lo più di semplici affinità stilistiche, anche perché nel caso specifico di **VS** i toni adottati dal brillante compositore di casa Square sono generalmente meno pomposi e ancora più tenebrosi, addirittura lugubri in alcune occasioni. Nelle tracce più movimentate del soundtrack gli strumenti che sembrano inseguirsi e rincorrersi (autentico "marchio di fabbrica" di Sakimoto) insistono nel loro subentrarsi a vicenda molto di più di quanto non facessero nel soundtrack di **FFT**. Il che è pienamente comprensibile in virtù delle differenze riscontrabili nell'atmosfera e nell'ambientazione dei due giochi. Sebbene entrambe le produzioni possano vantare temi adulti e trame fitte di misteri e colpi di scena, infatti, con **Vagrant Story** i designer impiegati da Square hanno calcato la mano con maggior decisione sugli aspetti più grevi e pesanti della storia, il che si è tradotto nella necessità di avere un accompagnamento musicale opprimente ed ansiogeno. Una necessità con cui Sakimoto, inutile dirlo, è andato letteralmente a nozze: la sua predilezione per i corni, i tromboni, i campanelli, i violini e i violoncelli, le arpe, i pianoforti e le percussioni più disparate ha trovato il suo terreno d'elezione in **Vagrant Story**, anche grazie al perfetto accostamento tra gli strumenti in questione e lo scenario simil-medievale del gioco. Gioco che, a dirla tutta, trova la piena realizzazione dei suoi intenti proprio nella musica, che ancor meglio della grafica (assolutamente eccellente, tra l'altro) riesce a trasmettere al giocatore le sensazioni e le "illusioni" confezionate dai cantastorie di Square. Questo perché la colonna sonora di **Vagrant Story**, in un certo qual modo, si "subisce", così come il protagonista dell'avventura subisce il corso degli eventi. L'ascoltatore viene immerso fino al collo in un clima asfissiante e viene "schiacciato", così come Ashley Riot si ritrova sotto il giogo di una rete di complotti e segreti che si fa via via più fitta e incomprensibile. A differenza di quanto accadeva con il soundtrack di **Castlevania: Symphony of the Night**, però, la colonna sonora di **Vagrant Story** non perde nulla se ascoltata fuori dal contesto, nonostante sia legata assai profondamente alle locazioni, agli avvenimenti e ai personaggi del gioco. Ciò non fa altro che testimoniare la validità del lavoro svolto da Sakimoto, artefice di un'opera capace di conservare la sua forza e la sua espressività anche una volta estrapolata dal suo ambiente naturale (il videogame, in altre parole), cosa più unica che rara. Sono assai gradevoli, tra l'altro, anche le due tracce bonus remixate da Takeharu Ishimoto (cimentatosi con il brano che fa da sottofondo al filmato d'apertura) e Hirosato Noda (sua è la rivisitazione del tema dei dungeon), mentre è purtroppo deludente il libretto che accompagna i 2 CD, costituito da 4 paginette striminzite che ospitano la lista delle tracce, una foto di Sakimoto, una nota dello stesso compositore e una bella illustrazione a colori. Nessuno è perfetto, d'altra parte, e poi, vista la qualità della colonna sonora, sulla confezione si può tranquillamente chiudere un occhio.

Scheda informativa
Autore: Hitoshi Sakimoto
Editore: DigiCube (SSCX 10042) [Giappone]
Anno: 2000
Note: 2 CD, 26 (73:08) + 31 (74:17) tracce

<>Oddities

Videogame eXtravaganZa

a cura di: diego**cortese** e ivan**fulco**
feedback e segnalazioni: oddities@katamail.com

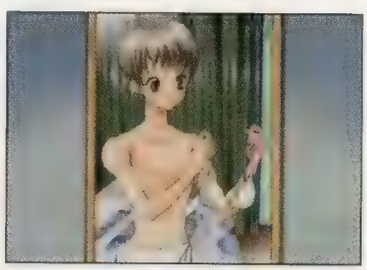
Oddities No. 6: Trans', il simulatore di travestito

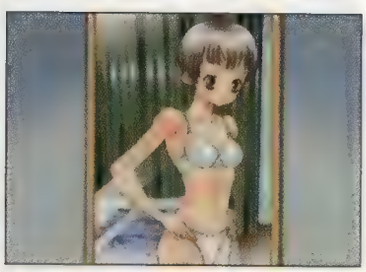
Trans' Boku to Atashi no Kyoukaisen

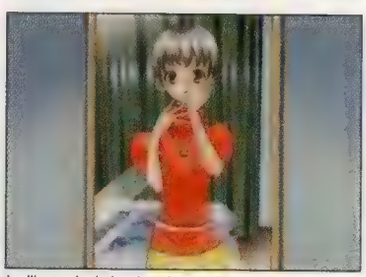
Quando pensavamo che nell'ambito delle simulazioni l'industria videoludica nipponica avesse coperto ogni possibile argomento, ecco arrivare dalla sconosciuta software house Catear uno dei progetti più assurdi e coraggiosi che questo genere abbia mai visto. Intitolato **Trans' Boku to Atashi no Kyoukaisen** (il cui sottotitolo è traducibile come "la linea di confine tra lui e lei"), si tratta di un'avventura grafica con elementi simulativi in cui il giocatore interpreta un travestito. La mente dietro questo singolare prodotto è quella di uno scrittore molto noto tra la comunità transgender nipponica di nome Rino Maebashi, famoso soprattutto per la serie di romanzi incentrati sul travestitismo *Sundey Night Removers* scaricabili a pagamento dal web. In quanto egli stesso un cross-dresser, Maebashi ha ovviamente ripudiato lo stile parodistico o erotico con cui normalmente viene trattato il tema del travestitismo nei giochi giapponesi. Al contrario ha ideato una trama che, per quanto romanzata, descrive il fenomeno in modo credibile e soprattutto rispettoso nei confronti della comunità travestista.

Protagonista di **Trans'** è uno studente universitario ventenne di nome Yuta che si avvicina al travestitismo a seguito di uno shock psicologico di carattere sentimentale. La sua ragazza di nome Eri lo ha abbandonato improvvisamente la notte della vigilia di Natale, lasciandolo nello sconforto più totale. Ritornato nel proprio appartamento, scopre per caso degli indumenti che lei aveva dimenticato e, nel disperato tentativo di sentirla ancora una volta vicina a lui, decide di indossarli. Un gesto che farà emergere dei sentimenti "particolari" che albergavano assopiti nella sua psiche. Da sempre complessato per il suo fisico minuto, quasi effeminato, Yuta si scopre stranamente a suo agio in abiti femminili. Incuriosito, decide quindi di esplorare questo inatteso lato del proprio animo uscendo di casa e mostrandosi alla gente con il suo nuovo aspetto. Inizia così il suo viaggio alla ricerca della propria identità, e per scoprire se la sua improvvisa passione per il travestitismo sia un capriccio passeggero o qualcosa di più.

Il compito di accompagnare Yuta nel suo viaggio ai confini della sessualità spetta ovviamente al giocatore, che interagisce con il protagonista attraverso un impianto di gioco a metà tra la simulazione di appuntamenti e l'avventura grafica. Laddove in titoli come **Tokimeki Memorial** le persone incontrate e l'apparizione degli eventi dipendono da come vengono fatte evolvere le caratteristiche del protagonista (ad es. per attirare l'interesse della ragazza più bella della scuola si cura principalmente il proprio aspetto esteriore), in **Trans'** i medesimi risultati si ottengono in base all'abbigliamento ed al trucco impiegati. La fase di vestizione avviene attraverso un menù che mostra il corpo seminudo di Yuta, il quale viene man mano coperto dai capi di vestiario selezionati quali biancheria intima, camice, gonne, pantaloni, scarpe e chincaglieria varia. Sono disponibili numerosi modelli differenti che possono produrre fino a diecimila combinazioni di vestiario diverse. Per l'applicazione del trucco si passa ad una nuova schermata in cui è visualizzato un volto ingrandito di Yuta. Cliccando le opzioni di un'apposita serie di menù a tendina si applicano i vari tipi di trucco che vengono disegnati automaticamente sul viso del protagonista. Per completare l'opera non bisogna dimenticare di apportare le modifiche estetiche per accentuarne la femminilità quali imbottiture per il reggiseno, parrucche, depilazione e riduzione delle sopracciglia. Ogni scelta effettuata dal giocatore è prontamente giudicata dallo stesso Yuta, il quale mette in guardia circa decisioni poco felici con commenti del tipo "*non mi sento a mio agio*" oppure "*così si vede l'elastico del reggiseno*". Un altro modo per conoscere lo stato d'animo emotivo del protagonista è osservare l'indicatore del battito cardiaco, le cui pulsazioni, raggiunto un certo livello, vengono sottolineate da opportuni effetti sonori.



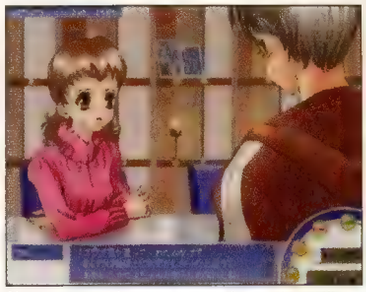




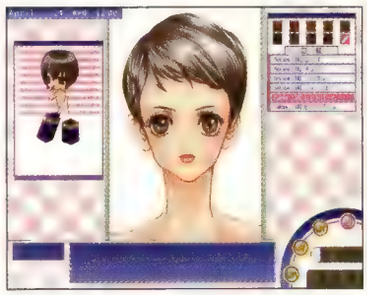
Le illustrazioni che descrivono gli eventi più importanti del gioco sono raccolte in una galleria d'immagini.

Una volta agghindato di tutto punto, Yuta può avventurarsi in città scegliendo su una mappa la locazione che vuole vistare. In base al proprio aspetto fisico si possono incontrare differenti tipi di persone con le quali interagire mediante la meccanica tipica delle avventure grafiche di scuola nipponica. Con *Talk* si inizia a conversare con la persona incontrata. Cliccando su *Look* si osserva il proprio interlocutore e l'ambiente circostante, mentre con *Think* Yuta elabora quanto emerso dal dialogo in modo da ottenere nuovi elementi di discussione. Saltuariamente può capitare di dover scegliere tra più risposte o comportamenti che influiscono drasticamente sull'evoluzione della trama. Alcuni incontri possono dar luogo a rapporti di amicizia o amore che andranno correttamente coltivati per ottenerne il massimo beneficio. Per questo scopo è necessario rinnovare il proprio guardaroba in considerazione di come si vuole evolvere il proprio personaggio. Nuovi abiti e gioielli si ottengono principalmente dedicando parte del proprio tempo allo shopping nei negozi, facendo ovviamente attenzione a non intaccare eccessivamente il proprio patrimonio. L'incremento del denaro a propria disposizione può avvenire mediante l'ottenimento di lavori part-time quali ad esempio il commesso in un convenient store. A differenza di **Tokimeki Memorial**, in cui l'esperienza ha termine solo alla fine del periodo di tempo concesso al giocatore per trovarsi una ragazza, in **Trans'** la conclusione della storia può avvenire in ogni momento a seconda delle decisioni prese nel corso del gioco. Ventisei sono i possibili destini a cui può andare in contro Yuta, dal diventare una Sexy Idol transgender al fidanzarsi con l'amica del cuore.

Trans' non brilla per caratteristiche tecniche particolari, una limitazione compensata però dalla bellezza delle illustrazioni che raffigurano le scene di dialogo e sottolineano gli eventi della trama di maggiore rilievo. Consapevole di quanto sia fondamentale la scelta del character designer per questo tipo di simulazioni, Catear ha cercato di affidare questo ruolo ad un'artista di discreta fama ma che ovviamente non intaccasse in modo esagerato il loro non certo astronomico budget. La scelta è ricaduta sull'illustratrice e fumettista Masae Hashimoto (*Maraja* e il fumetto di Tekken), il cui stile bucolico simile a quello della più nota Musumi Inomata (*Brain Powered*) restituisce perfettamente le atmosfere androgine dell'opera di Maebashi. L'accompagnamento musicale, composto da orecchiabili brani soft, è stato realizzato dal musicista Seiji Hano (http://www.geocities.jp/pneuma_jp), autore della colonna sonora del cartone animato *Yotoden*. Assente la recitazione dei dialoghi da parte di doppiatori, molto probabilmente per l'alto costo che avrebbe comportato l'operazione. Vista la scarsa popolarità di cui le simulazioni di genere sentimentale godono nel mercato occidentale (salvo ovviamente quelle dai contenuti erotici), le possibilità che **Trans'** venga esportato ufficialmente sono praticamente nulle. A chi, avendo un minimo di conoscenza della lingua nipponica, desiderasse cimentarsi con il gioco, consigliamo di visitare il sito giapponese TM Trans Tai (http://tm-tai.net/trans/) in cui può trovare interessanti guide, una BBS e una Art Gallery. Come ci si può aspettare da questo tipo di giochi, i requisiti minimi di sistema non sono particolarmente onerosi. Per la versione PC è richiesto un Pentium II o Celeron a 300 MHz, 64MB di RAM e Windows 98J, Me, 2000 o XP. Per quella Mac è necessario un G3 233 MHz, 64 MB di RAM e MacOS 8.1. Entrambe le versioni sono contenute nel medesimo CD, la cui installazione sul disco fisso occupa 300MB. Nel sito ufficiale del gioco (www.trans-b.com) è disponibile una demo per PC limitata alle schermate di vestizione. Un'ultima nota: nonostante non contenga contenuti pornografici, alcuni negozi giapponesi classificano il gioco come titolo erotico dedicato al pubblico femminile (alla stregua delle avventure hentai omosessuali). Una dimostrazione di ignoranza oppure un trucco meschino per vendere più copie?



Non sempre nel gioco si esce di casa travestiti, specie quando si è in compagna dell'amica e confidente di Yuki.



La fase di applicazione del trucco viene mostrata mediante una piccola animazione con protagonista un grazioso Yuta super deformed.

*Rino Maebashi, l'autore dello scenario di **Trans'**. Quando indossa abiti femminili si fa chiamare Marie Shibano.*

>Playvideo

Digital Video Domain

Feedback: hal_2001@galactica.it

di sergio**cangialosi**

Strange days

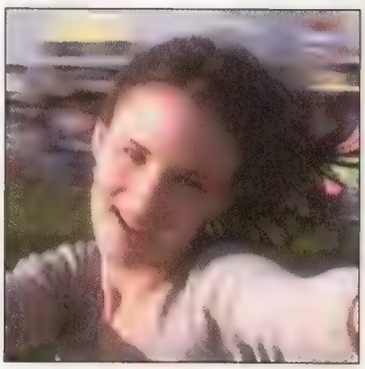
(*id.*, USA 1995)

Ambientato a Los Angeles nell'anno 1999 durante gli ultimi due giorni del millennio passato, il film segue una giornata tipo di Lenny Nero, expoliziotto ora spacciatore "anomalo". Lenny è un procacciatore di vite vissute salvate su mini disc che, grazie alla scatola magica denominata S.Q.U.I.D (Superconducting Quantum Interference Device), vengono riprodotte nella menti di altri esseri umani, così, autentiche, dirette e senza censure. Tornato dal proprio giro trova ad aspettarlo, chiusa in una busta anonima, una clip contenente la "visione" di un serial killer nell'atto di uccidere barbaramente una prostituta. Lenny cerca di venire a capo di questa brutta vicenda e, più indaga, più le tracce lo portano al cospetto della propria ex-ragazza, Faith, ora divenuta famosa rockstar e protetta dal suo nuovo ragazzo-produttore.

"*Questo non è come la TV. Questo è la vita. È un pezzo di vita di qualcun'altro. Puro ed integrale, diretto dalla corteccia cerebrale. Tu sei lì. Lo stai facendo, lo stai guardando, lo stai ascoltando, lo stai provando. Tutto ciò che vuoi essere è quello che puoi avere*". Lenny Nero conosce il proprio mestiere, sa essere persuasivo e convincente soprattutto con chi la sua "merce" non l'ha ancora provata (quelli che già l'hanno provata non ne possono più fare a meno). Nella sua valigetta porta con sé il frutto proibito, tutto ciò che un uomo normale faticherebbe una vita per ottenere o non potrebbe mai possedere ("*Vuoi essere una ragazzina di diciotto anni che si fa una doccia?*"). L'uomo dei sogni vaga per una Los Angeles sulla via dell'autodistruzione, in piena crisi di fine millennio. Ma che importanza ha il futuro del mondo quando le emozioni a noi più care possono essere riprodotte infinite volte, in un continuo amplesso masturbatorio, dalla nostra collezione privata di clips? Lenny Nero è un loser, come qualsiasi drogato incapace di reagire e di assumere un ruolo nella propria vita. Ma una possibilità gli è stata offerta ed a volte dal guano può sorgere un eroe di fine millennio...

L'edizione italiana di *Strange Days* ad opera della Twentieth Century Fox si avvale di una certificazione THX a garanzia della qualità di audio e video che risultano, infatti, ai massimi livelli. A differenza dell'edizione Regione 1 in letterboxed, questo DVD offre la codifica video in formato anamorfico. La traccia audio italiana in DD5.1 compie egregiamente il proprio lavoro esaltando l'immedesimazione dello spettatore nelle scene "in prima persona".

Per quanto riguarda gli extra balzano subito all'occhio le due scene tagliate. In quella più interessante vediamo Lenny "in immersione" fare la moviola della clip omicida in cerca di qualche indizio prezioso. Il commento audio di Kathryn Bigelow, della durata di circa cinquanta minuti, analizza unicamente i primi quattro minuti del film in prima persona, che riprendono la soggettiva di una rapinatore in fuga dagli sbirri. Questo approfondimento è unico ed affascinante e analizza il processo estremo di pianificazione delle nove sequenze in prima persona presenti nel film. Quattro minuti che anno richiesto un'infinità di lavoro (vi basti sapere che per questa breve scena è stata appositamente costruita una telecamera di dimensioni ridottissime indossata dall'attore-rapinatore per dare l'effetto in soggettiva) per raggiungere il perfetto sincronismo tra regista, staff video, stuntman, reparto degli effetti speciali e persino un elicottero!



Scheda artistica:

Regia
Kathryn Bigelow
Sceneggiatura
James Cameron, Jay Cocks
Interpreti principali
Ralph Fiennes (Lenny Nero), Angela Basset (Lornette 'Mace' Mason), Juliette Lewis (Faith Justin), Tom Sizemore (Max Peltier)
Prodotto da
Lightstorm Entertainment

Scheda tecnica

Formato schermo	2:35:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 5.1), Ing (DD 5.1)
Sottotitoli	Ita, Ing
Contenuti speciali	Commento della regista, due scene tagliate
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Twentieth Century Fox Home Entertainment
Anno produzione	2002
Prezzo consigliato	€ 23.00

>>incoming

MOVIE*news*

Spider (Ralph Fiennes) è un uomo strano e solitario. Dopo un lungo periodo passato in un istituto d'igiene mentale, ritorna sulle strade del quartiere dell'Est End di Londra dove è cresciuto. Ciò che vede e che sente, unito all'odore di quelle strade, risvegliano in lui i ricordi della propria fanciullezza. Al centro di questi ricordi vi è il trauma della perdita della madre (Miranda Richardson), dolore causato, egli crede, da suo padre (Gabriel Byrne) che l'avrebbe uccisa per sostituirla con una prostituta. Questa la premessa narrativa dell'ultimo film del maestro David Cronenberg, in concorso al festival di Cannes mentre scriviamo. Tratto dal libro omonimo di Patrick McGrath, **Spider** arriverà sugli schermi italiani poco prima di Natale.

Altro romanzo, altro adattamento cinematografico, questa volta dai contenuti decisamente più prevedibili considerato l'autore. Trattasi infatti di Bret Easton Ellis (*American Psycho*) e del suo ultimo lavoro. **The Rules of Attraction** è il racconto di un triangolo amoroso tra Sean Bateman (interpretato dal protagonista di *Dawson's Creek* James Van Der Beek), il bisexual Paul Owen e la sua ex ragazza Lauren (la bella di *40 giorni e 40 notti* e di *Il destino di un cavaliere*) consumato al New England Liberal Arts college. Il film sarà diretto da Roger Avary (*Killing Zoe*) e arriverà in Italia verso ottobre. La stretta parentela caratteriale che lega Sean al protagonista di *American Psycho* (il più famoso Patrick Bateman) ed il grado "Restricted" affibbiato alla pellicola dalla censura americana, lasciano intendere il tenore del film.

Un lupo mannaro americano a Londra

(*An american werewolf in London*, USA 1981)

David e Jack sono due studenti americani in vacanza per le campagne collinose dell'Inghilterra. Un giorno, colti di sorpresa dall'imbrunire durante una gita nei boschi, trovano rifugio in un'antica locanda di paese. Qui vengono accolti freddamente dai paesani presenti che, poco prima, erano stati occupati a mandare giù goliardicamente ettolitri di birra. In un secondo momento, grazie ad un paio di battute, i due yankee vengono accettati dal gruppo ed il fracasso continua liberamente nella locanda. Ma quando Jack interroga l'oste sul significato di una strana figura a forma di stella a cinque punte dipinta su una delle pareti, il silenzio ripiomba nella sala. Poco dopo i due vengono cacciati dalla locanda con questo avvertimento: "*Rimanete sulla strada e state lontani dalla brughiera, ma soprattutto guardatevi dalla Luna!*" Animati dalla tipica imprudenza giovanile, né Davod né Jack danno peso a quell'avvertimento e incominciano a percorrere tranquillamente la brughiera. Da lontano giunge un ululato, ma i due vi danno poca importanza. Col passare del tempo, però, l'ululato si fa sempre più forte e più vicino mentre i nostri, salita la nebbia, si scoprono smarriti. Presi dal panico cominciano a correre affannosamente, ma inutilmente. Durante la corsa David cade a terra e sviene, mentre Jack viene assalito da una mostruosa creatura a quattro zampe che incomincia a dilaniarlo. Quando il tutto sembra ormai svoltarsi in tragedia, dei colpi di fucile fanno secca la bestia che da morta si trasformerà nel cadavere di un anziano signore, tutto nudo e con dei fori sul petto. Poco dopo David si risveglierà nel letto di un ospedale londinese dove apprenderà la notizia della morte del caro amico. Ma Jack è vivo. Più o meno. Ed è proprio lì davanti, al suo capezzale. In avanzato stato di putrefazione Jack chiarisce all'amico gli avvenimenti della notte precedente (piuttosto che uno zombi, lui è ora una sorta di spirito guida invisibile agli altri) e gli annuncia per la prossima luna piena la sua trasformazione in lupo mannaro.

Diretto da John Landis (*Blues Brothers*, *Animal House*) agli albori degli anni ottanta, *Un lupo mannaro americano* a Londra è una riuscitissima black comedy che gioca con gli stilemi dei film di genere horror. All'epoca la pellicola si distinse soprattutto per gli spettacolari effetti speciali artigianali di Rick Baker impiegati nella sequenza di trasformazione di David in lupo mannaro (per cui vinse un Oscar). Spettacolare anche la scena finale girata a Trafalgar Square, tra incidenti rocamboleschi di macchine (memori di quelli irraggiungibili di Belushi e Aykroyd in *Blues Brothers*) e teste mozzate. Il film conta anche un seguito intitolato *Un lupo mannaro americano a Parigi*.

Scheda artistica:

Regia
John Landis
Sceneggiatura
John Landis
Interpreti principali
David Naughton (David Kessler), Jenny Agutter (infermiera Alex Price), Griffin Dunne (Jack Goodman)
Prodotto da
Lycanthrope Films Limited

Scheda tecnica

Formato schermo	1.85:1 anamorfico
Formati sonori	Ita (DD 2.0), Ing (DD 5.1)
Sottotitoli	Ing, Ita, Port
Contenuti speciali	Dietro le quinte, interviste, commento audio degli autori
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Universal
Anno produzione	2002
Prezzo consigliato	€ 22.00

Riproposto dalla Universal per il suo venticinquesimo anniversario in una special edition dagli interessanti contenuti extra, il DVD offre una qualità video discreta grazie ad un attento lavoro di restauro. L'audio, in semplice Dolby Surround per la traccia italiana, è diffuso principalmente dal canale centrale con pochissimi effetti ambientali. Ma sono gli extra a giustificare un eventuale acquisto di questa edizione. Oltre ad un delizioso dietro le quinte arricchito dalla verve umoristica del regista, si segnalano tre minuti di scene tagliate, un'intervista al regista e a Rick Baker nonché un documentario sugli effetti speciali.

Excel Saga – Animazione sperimentale insensata

(*Excel Saga*, JP 2000)

Nell'ultimo decennio il genere degli anime ha offerto mirabolanti peripezie, salti mortali e fuochi d'artificio proponendo raramente, dal punto di vista contenutistico e narrativo, qualcosa di genuinamente originale. È per questo motivo che accogliamo a braccia aperte *Excel Saga*, un'opera ricca di vivacità e di una comicità nonsense tessuta con dialoghi serrati ed intelligenti. "Animazione sperimentale insensata" per l'appunto.

Excel è la giovane protagonista che vediamo uscire dalla scuola saltellando felicemente allo scoccare della campanella. Pochi passi sono trascorsi ed i progetti per la serata non le sono ancora incominciati a frullare per la testa quando – WwwRrrMmmm - un TIR la prende in pieno rendendola un tutt'uno appiccicaticcio con l'asfalto. L'attimo dopo la vediamo volare nel cosmo stellato, un po' spaesata, mentre sentiamo la voce cupa del Grande Volere che le comanda di tornare sulla Terra per far sì che la serie animata abbia un inizio più consono. Suona ancora la campanella ed Excel è ancora lì. Ce la farà questa volta a non farsi del male e restare integra, voi che ne dite? Morta e resuscitata una dozzina di volte in poco più di un minuto, scopriamo finalmente la vera identità di Excel e la sua missione agli ordini di Sua Eccellenza Il Palazzo. Sua Eccellenza, così come viene chiamato da Excel, è "il cattivo" della serie che, protetto dall'oscurità delle latrine di Tokyo, progetta l'epurazione della razza umana rea di essere ormai corrotta e decaduta. Il Palazzo quindi incarica Excel di assassinare colui che tra gli umani è il principale istigatore dei suoi simili alla dissolutezza: gli autori di manga ed in particolare il mangaka Koshi Rikdo (creatore proprio di *Excel*).

Questa, in breve, la trama della prima puntata di una serie che lascia ben intendere l'humor dei successivi episodi (una volta entrato in sintonia con il tipo di gag, il tutto diventa tremendamente gustoso), ma non lo svolgimento della trama, per nulla lineare e sottoposta a frequenti quanto insensati cambi di rotta. Assisteremo quindi alla fuga di Excel dalla prigionia di un gruppo di mercenari nella foresta amazzonica, con tutti gli stilemi degli action movie targati USA (l'immagine aggiustata per l'occasione in modalità cinemascope) e ad una rocambolesca invasione spaziale ad opera di alieni simil-pokemon tanto deliziosi quanto pericolosi ("Puchi! Puchi!" come "Pika! Pika!").

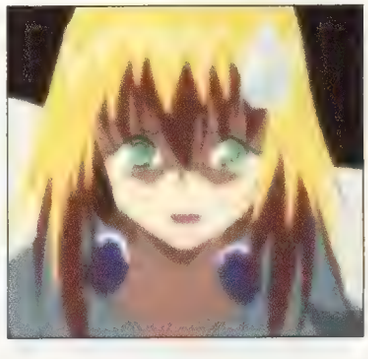
Onore al merito alla Dynamic Italia per quest'ennesima produzione digitale, che conferma l'ormai indiscutibile leadership della casa bolognese nel settore degli anime. Il primo DVD della serie di *Excel Saga* (così come il secondo uscito a tempo di record e già disponibile per la vendita) oltre a vantare un authoring di alto livello, inaugura anche una nuova politica editoriale che invece di offrire solo tre episodi per DVD, ne propone ben cinque per un rincaro del prezzo di soli 5 €.

Scheda artistica:

Regia
Shin'ichi Watanabe
Sceneggiatura
Hideyuki Kurata, Yôsuke Kuroda (dal fumetto di Koshi Rikdo)
Interpreti principali
Federica De Bortoli (Excel), Perla Liberatori (Hyatt), Luca Ward (Il Palazzo)
Prodotto da
Koshi Rikdo/Shonen Gahosha-Victor Entertainment

Scheda tecnica

Formato schermo	1.33:1
Formati sonori	Jap (DD 2.0), Ita (DD 2.0)
Sottotitoli	Ing, Cin
Contenuti speciali	Galleria di illustrazioni originali e disegni preparatori
Supporto	DVD 9
Distribuito da	Dynamic Italia
Anno produzione	2000
Prezzo consigliato	€ 30.00



DVD*news*

Davvero una strampalata famiglia quella ritratta magistralmente dal giovane regista Wes Anderson nel film culto **The Royal Tenenbaums**. La più bella e "geniale" commedia dell'anno avrà l'onore di entrare nel lussuoso catalogo della Criterion Collection in compagnia di opere del calibro di Kurosawa e dei nostri Fellini e Visconti. L'edizione americana, disponibile dal 9 di luglio, sarà un'appetitosa alternativa all'edizione inglese, già disponibile da qualche mese, e a quella italiana, in uscita di ritorno dalle vacanze estive. Ma scopriamo insieme le peculiari caratteristiche di questa edizione:

- Edizione speciale composta da 2 DVD.
- Nuova trasposizione digitale supervisionata da Wes Anderson.
- Tracce audio madrelingua in Dolby Digital e DTS con sottotitoli in inglese.
- Commento audio del regista.
- Con il *Filmmaker*: Ritratti di Albert Maysles con Wes Anderson.
- Videointervista esclusiva e dietro le quinte con Gene Hackman, Anjelica Huston, Ben Stiller, Gwyneth Paltrow, Luke Wilson, Owen Wilson, Bill Murray e Danny Glover.
- Outtakes.
- *The Peter Bradley Show* con interviste al resto del cast.
- *The Art of the Movie*: murales e quadri del giovane Richie, fotografie sul set di James Hamilton, programma radio dello Studio 360 sul pittore Miguel Calderón, storyboards.
- Materiale da collezione tra cui i disegni di Eric Anderson.

A tutti i fan di Matt Groening farà piacere sapere che il cofanetto di **Futurama** (disponibile solo in Inghilterra per la Fox Home Video) contenente tutti i 13 episodi della prima serie, comprende tra le tracce audio anche quella italiana in DD 2.0 ed i sottotitoli! Tecnicamente validi sotto ogni punto di vista, i tre DVD di cui è composto il cofanetto contengono inoltre interessantissimi extra:

- un minimo di cinque persone per i commenti (davvero interessanti) relativi a ciascun episodio.
- *Animatic from Space Pilot 3000*, ovvero il primo episodio (ma anche altri) sotto forma di storyboard animati.
- Numerose scene eliminate.
- Galleria d'immagini che includono concept art dello show e dei personaggi.

>Developers'diary

Rally Fusion: Race of Champions

CLIMAX

*Nick Baynes, direttore dello sviluppo di Climax Brighton, ci guida ancora una volta alla scoperta di **Rally Fusion: Race of Champions**, titolo multipiattaforma prodotto da Activision.*

Quando leggerete queste righe l'E3 di Los Angeles sarà probabilmente finito da pochi giorni, ma per noi il bello deve ancora venire: la fiera californiana costituirà infatti l'occasione per mettere a punto alcune demo del nostro gioco e mostrare al mondo intero il frutto del duro lavoro di 18 mesi. Come certamente saprete perché ve ne ho parlato nei mesi scorsi, **Rally Fusion: Race of Champions** (il progetto ha avuto un piccolo cambiamento di nome) possiede un sacco di caratteristiche interessanti e uniche, e tutto il team di sviluppo è davvero ansioso di conoscere il responso delle persone più importanti di questo settore: voi, il pubblico, i videogiocatori. Ogni membro di Climax sta lavorando instancabilmente in queste settimane, sotto un devastante regime dietetico di carne al curry e Coca Cola, dormendo giusto qualche ora a notte. E tutto per cercare di realizzare il miglior gioco possibile in tempo per l'E3, in modo che tutti i visitatori possano ammirare il risultato dei nostri sforzi.

Parlando dell'E3, sono sicuro che critica e pubblico saranno colpiti dal nostro sistema di danni, dal comportamento fenomenale delle vetture e dalla grafica massiccia del gioco, ma c'è un elemento in **Rally Fusion: Race of Champions** che difficilmente può balzare all'occhio dopo qualche partita fugace... Sto parlando della profondità del gioco e dell'ampia gamma di modalità che abbiamo incluso nel titolo. La nostra simulazione comprende oltre 15 modalità di gioco differenti, studiate in modo tale da offrire all'utente una varietà di situazioni e una longevità mai viste finora in un racing game. Un sacco di giochi di guida diventano monotoni e ripetitivi alla lunga. Noi abbiamo cercato di utilizzare un approccio diverso, proponendo costantemente nuove modalità, alcune delle quali parecchio innovative. Il risultato è che il nostro gioco nasconde sotto il cofano molte più sorprese di tutti i titoli di rally che ci hanno preceduti.

La modalità principale è costituita dal Race of Champions Challenge. Quest'opzione offre al giocatore la possibilità di perseguire una lunga carriera di pilota: si comincia nel campionato dei principianti e l'obiettivo è quello di portare a termine tutte le competizioni all'interno di una stagione e di qualificarsi per l'evento clou dell'anno, ovvero il rally di Gran Canaria. In caso di successo si viene promossi ad un Campionato più difficile.

Le competizioni sono molto varie: si passa dal rally classico, con una vettura alla volta, a gare con quattro auto contemporaneamente, dove bisogna adottare una guida attenta e tenere sempre d'occhio il livello dei danni della macchina. Ma non finisce certo qui. **Rally Fusion: Race of Champions** contempla gare a inseguimento, a eliminazione (dove, al termine di ogni giro, l'auto in ultima posizione viene eliminata dalla gara), "follow the leader" (ogni macchina ha una barra d'energia che diminuisce quando non si trova in prima posizione), gare in salita, monomarca e quant'altro sia necessario per rendere la modalità Challenge una delle più varie in assoluto nel panorama attuale.

Un'altra modalità che dovrebbe risultare gradita ai giocatori e avere una buona durata nel tempo è il Driving Challenge, ambientato nel gigantesco Race of Champions Motor Dome. Si tratta essenzialmente di una prova atta a verificare le abilità corsistiche di ogni utente e consiste in una serie di sfide contro il tempo su un pezzo della pista sterrata del Motor Dome, con condizioni climatiche estreme. Il solo riuscire a completare tutte le sfide dovrebbe essere sufficientemente divertente, ma ottenere tempi migliori, limando secondi qua e là, in modo da poter vincere tutti i premi offerti dal gioco, dovrebbe costituire un incentivo per rigiocare costantemente con questa modalità.

Garantire a un gioco con un impatto visivo notevole una giocabilità di primo livello è sempre stato uno dei nostri obiettivi primari e siamo dell'opinione di essere riusciti nel nostro intento con **Rally Fusion: Race of Champions**. Basta chiacchiere: torno a lavorare alle demo per l'E3... grazie al cielo fra qualche settimana riuscirò finalmente a dormire!

Feedback: aavecone@libero.it

Il Settore Marketing: Parte 2

IL MARKETING NELL'ERA PALEOLUDICA

Sin dalla sua nascita, il videogioco "da casa" è stato sempre considerato una sorta di sottoprodotto commerciale, destinato ad una precisa categoria di utenti denominati "videogiocatori", vergognosamente considerati per anni una massa di minorati mentali. I proto-gamers di allora sceglievano i prodotti da acquistare consultando le allora pionieristiche riviste del settore o basandosi sul parere di amici e conoscenti. Una recensione positiva sulle prime grandi testate di videogiochi (tra cui ricordiamo la mitica e mai abbastanza rimpianta testata inglese Zzap! 64 e Computer & Videogames), era una solida garanzia di successo commerciale. Tale successo risultava però quantificabile in maniera molto relativa per quanto riguarda il fattore prettamente economico. Gli incassi miliardari, le massicce campagne pubblicitarie "mainstream" e le trasposizioni cinematografiche erano poco più di una chimera. L'industria del videogioco "casalingo" era in uno stato embrionale, ed il volume d'affari dell'intera scena non era neppure paragonabile ai patrimoni che gravitano intorno alle mega corporazioni odierne.
La fase di marketing di un videogioco era quasi sempre gestita in maniera "casereccia", vale a dire da minuti gruppi operativi che spesso erano costretti a ricoprire anche altre mansioni. Soltanto le softco più ricche e titolate (tra di esse ricordiamo la ricca e defunta Imagine e la gloriosa Epyx) erano in grado di acquistare una pagina pubblicitaria sulle riviste di videogiochi più vendute. Oggi ciò costituisce un evento assolutamente ordinario. La pubblicità televisiva costituiva un evento di enorme rarità per un videogioco, e risultava accessibile soltanto per colossi di dimensioni planetarie come Atari e Mattel.

CHI VUOL ESSERE MILIARDARIO?

La trasformazione del videogioco da opera amatoriale a prodotto commerciale avvenne intorno alla prima metà dello scorso decennio. A causa del rapido declino degli home computer a 16bit e la tutto sommato non certo capillare diffusione (in Occidente) delle console di terza generazione, si registrò un notevole incremento dello sviluppo di videogiochi su Personal Computer. Tale sviluppo fu sensibilmente favorito dalla notevole potenza computazionale delle piattaforme in questione e della crescente versatilità degli hardware video, in passato vero e proprio collo di bottiglia per i videogiochi per PC. Quest'ultimo fattore fu il più importante. Gli utenti PC solitamente dediti all'utilizzo di software applicativo, si ritrovarono fra le mani delle macchine da gioco più che dignitose. La prima metà degli anni Novanta (fino all'arrivo di PlayStation) fu nettamente appannaggio del PC inteso come macchina da gioco. Numerosi utenti acquistarono costosi computer solo per far "girare" l'ultimo simulatore di volo o l'ennesimo aggiornamento del glorioso **Doom**, pietra miliare dell'entertainment ma anche fattore determinante per lo sviluppo della scena ludica su PC. Ogni evento ha il suo lato negativo, si sa. Lo sviluppo del gaming su PC, se da un lato consentì un notevole sviluppo tecnologico del videogame "casalingo", attirò allo stesso tempo le attenzioni perverse da parte delle grandi multinazionali dell'entertainment. La base installata di personal computer era ed è enorme, ed un sistema nato per tutt'altri scopi si ritrovava immediatamente ad essere la piattaforma videoludica più diffusa al mondo. Grazie anche al sollecito supporto da parte di Microsoft (sempre pronta a fare affari), furono commercializzati tool di sviluppo che rendevano più semplice lo sviluppo di videogiochi, al prezzo però di prestazioni e codici non certo esaltanti. Un esempio su tutti è costituito dalle librerie DirectX (di cui abbiamo diffusamente parlato in passato), che rendono più semplice e rapido lo sviluppo di giochi anche molto complessi, ma che sono in grado di mettere in ginocchio anche gli hardware più evoluti. In quel periodo le software house nacquero come funghi. Praticamente chiunque era in grado di mettere assieme un gruppo di giovani sviluppatori e lanciarsi nell'impavida avventura dell'entertainment elettronico. Come nella vita, solo i migliori sopravvivono. Nulla di più veritiero. La scena videoludica su PC fu letteralmente invasa da centinaia di prodotti orripilanti, scempi spesso opera di piccole software house e di programmatori (e manager) poco capaci e/o alle prime armi. Le conseguenze di tutto ciò sono evidenti ancor oggi, a più di un lustro di distanza. Il fenomeno in questione era ed è certamente figlio di ataviche limitazioni tecniche dei PC, ma anche del discutibile presupposto che definisce il tipico utente di personal computer come un amante della complessità a tutti i costi e dei blandi ritmi di gioco. Della noia, insomma. Infatti molti titoli PC, non riuscendo a rivaleggiare come frenesia, grafica ed "appeal" con le controparti su console, piombarono nel tunnel dell'estrema complessità, degli interminabili menu e sottomenu di configurazione e nella più totale carenza di originalità.

RESIDENT SOLID ELEVEN XXXVIII. SOLO SU PLAYSTATION 74

Quest'ultimo fattore è diretta conseguenza delle più che discutibili scelte di marketing operate dalle più importanti softco della seconda metà degli anni Novanta. Fedeli alla loro "esperienza" nel campo dei media tradizionali, le compagnie in questione hanno scelto di applicare ai videogiochi il medesimo criterio di marketing tristemente famoso nel campo cinematografico e letterario, tanto per fare un esempio. Ciò consiste nel sistematico sfruttamento commerciale di un franchise di successo mediante seguiti, controseguiti e seguiti del seguito, senza dimenticare i cloni, i cloni dei cloni ed i cloni dei cloni dei cloni. Tale fenomeno, già presente in quantità minore nell'industria videoludica, vide il suo apice alla fine dello scorso millennio. Ormai i seguiti sono un vero e proprio flagello dell'industria interattiva, su ogni sistema, console o piattaforma. La causa di tutto ciò non risiede, come un'analisi superficiale potrebbe evidenziare, nella pigrizia mentale e creativa dei progettisti di videogiochi, ma bensì nella scarsa voglia di rischio e di innovazione dei produttori. "Tutti vogliono viaggiare in prima", dice qualcuno, e l'ingordigia dei potenti non ha freno. I grandi produttori sarebbero capaci di vendersi nonna e qualche parente a piacere per aggiungere qualche milione di euro alle migliaia già chiusi in cassaforte, mentre quel milione in più potrebbe magari aiutare delle famiglie a sbarcare il lunario. Questioni sociali a parte, se i produttori si rendessero conto che investimenti anche minimi destinati allo sviluppo ed al supporto di nuove tecnologie e concetti ludici rivoluzionari potrebbero rivelarsi fonte di enormi guadagni a medio e lungo termine, il mondo del gaming sarebbe diverso. Attualmente il panorama è quanto mai desolante. Le grandi case di software (comprese le nipponiche, un tempo innovatrici) investono capitali un tempo impensabili in prodotti di sicuro successo, e riservano budget da fame per i prodotti più innovativi. L'esemplare tentativo di Sega con l'originalissimo **Rez** e la perla **Ico** della Sony rappresentano solo una goccia nel mare sconfinato dei plagi e dei seguiti. L'amplesso bestiale fra seguiti e cloni ha generato un aborto inquietante: il "seguitoclonico", deforme parto dell'accoppiamento contronatura eseguito nei laboratori dei soliti noti. Miscelare generi ludici di sicuro successo allo scopo di rischiare poco o nulla accontentando allo stesso tempo una maggior fetta di utenti è a dir poco opinabile, eppure costituisce uno dei fenomeni più in voga in questi anni così poco creativi.

NEXT MONTH

Il prossimo mese studieremo in dettaglio le spesso discutibili tecniche e linee di marketing operate dalle grandi e piccole software house, che se da una parte hanno contribuito a incassi miliardari, dall'altra hanno di fatto azzerato la creatività dei game designer.

OuterWorlds

Dreamcast • PC • Gamecube • Xbox • Handheld • Others

hanno collaborato: massimo**rovatti** e gianni**bredo**

a cura di marcello**cangialosi**

Seamus Blackley lascia **Microsoft**... ma non abbandona **Xbox**

Quando nemmeno Bill Gates poteva immaginare che la sua società avrebbe mai prodotto console, Seamus Blackley era già al lavoro, insieme con altri "rinnegati" Microsoft, su una fantomatica piattaforma da gioco basata sull'architettura dei personal computer. Leggende dicono che tale progetto fosse conosciuto con il nome in codice "Project Midway", con il duplice riferimento ad una "mezza via" tra console e PC ed alla famosa battaglia aerea in cui gli Stati uniti avevano fatto un paiolo così al Giappone (tanto per mettere subito in chiaro il clima da Console War). Ma questa è un'altra storia [Dean Takahashi, *Opening the Xbox: Inside Microsoft's Plan to Unleash an Entertainment Revolution* - Prima Publishing, 2002]. Dal 1999 ad oggi, Blackley ha prima curato la progettazione di hardware e firmware, dopodiché si è dedicato alla promozione presso le terze parti ed alla supervisione del lancio statunitense della console Microsoft. Proprio in tale occasione, la sua totale consacrazione alla causa Xbox (ed un certo romanticismo mediato direttamente dalle commedie d'amore made in Hollywood) lo aveva spinto ad una plateale proposta di matrimonio alla sua fidanzata, incredula (ma non troppo) di fronte al solitario gentilmente offerto in dono dal grande Bill in persona. Viste le premesse, considerevole è stata la sorpresa quando Blackley ha annunciato ufficialmente le sue dimissioni da Microsoft, in data 22 aprile. La notizia, già di per sé piuttosto inaspettata, ha immediatamente assunto particolare rilievo perché giunta quasi in concomitanza con il precipitoso taglio del prezzo della console e l'ammissione da parte di Microsoft di avere qualche difficoltà a "sfondare" nel mercato europeo e giapponese. Lo stesso Blackley è stato oggetto di numerose illazioni, accusato di abbandonare la barca al primo accenno di tempesta. Questi, invece, con disarmante semplicità, ha assicurato che le sue dimissioni erano pronte da qualche tempo, e motivate non da un'ipotetica crisi Microsoft, bensì dalla sua volontà, già palesata in precedenza, di tornare alla realizzazione di videogiochi: *"Xbox sta andando bene, sono convinto che farà ancora meglio e voglio sviluppare per questo formato. La mia decisione era pronta da tempo e non ha nulla a che fare con il futuro di Xbox, bensì con il mio."* Prima di entrare nel colosso di Redmond, Blackley aveva all'attivo alcune collaborazioni con Dreamworks Interactive e la compianta Looking Glass (**System Shock**). Proprio rifacendosi alla scomparsa di questo studio, Blackley ha sottolineato come sia difficile, al giorno d'oggi, riuscire a proporre giochi innovativi e di qualità, ma distanti dalla cultura del sequel che aleggia nelle stanze dei grossi publisher. Per questo motivo, insieme a Kevin Bachus, altro compagno del team Xbox originario, ha fondato Capital Entertainment Group, una società di produzione di videogiochi che si dichiara "indipendente", lontana dall'ottica di mero marketing delle major del settore. Lo scopo della nuova società sarà lo sviluppo di giochi in proprio, ma anche di promuovere team esterni e procacciare validi produttori (già si parla di una possibile collaborazione con Sega). Capital Entertainment Group svilupperà per PS2, GameCube, PC ed ovviamente Xbox.

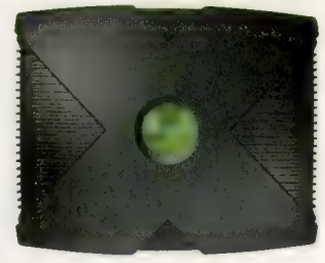
Sebbene la decisione di Blackley di lasciare Microsoft non sia dichiaratamente legata alle discutibili performance di Xbox, ciò non ha impedito a buona parte della comunità videoludica di supporre il contrario. Del resto, per quanto motivata da ambizioni personali, la scelta di abbandonare la società proprio a ridosso del taglio del prezzo europeo della console e del ritocco verso il basso delle previsioni di vendita, non poteva stimolare interpretazioni diverse.

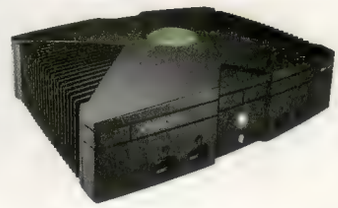
nVidia e Microsoft Parola agli avvocati

Microsoft ha chiesto ufficialmente un arbitrato per porre fine alla disputa con nVidia sui prezzi della componentistica interna di Xbox. La casa di Redmond ha richiesto alla società californiana di ridurre il prezzo della GPU, di produrre l'esatto numero di chipset richiesti e di pagare una non specificata moratoria per riparare il danno che starebbe arrecando a Microsoft non rispettando le precedenti condizioni contrattuali. Il fatto, in casa nVidia, è visto con notevole preoccupazione: nel caso in cui Microsoft vinca l'arbitrato, la società realizzatrice di schede grafiche dovrebbe subordinare la propria produzione per personal computer alla causa Xbox, riducendo maggiormente i propri margini di guadagno, con conseguente grave impatto sul suo bilancio finanziario. La cosa, tuttavia, non dovrebbe comportare nessuna conseguenza negativa all'utenza finale, a meno di un fallimento di nVidia (ma l'ipotesi appare più che remota, visto che, comunque, si tratta pur sempre di un vero e proprio colosso dell'industria elettronica).

Xbox: Ribassi e Reazioni

Come è noto, i lanci Xbox in Giappone ed in Europa si sono rivelati più problematici di quanto Microsoft si aspettasse. Per questo, la casa di Redmond ha annunciato una netta riduzione delle prospettive di vendita della sua console entro l'anno fiscale 2002: a fronte delle previste 4.5 – 6 milioni di unità, si è scesi ad una stima intorno alle 3.5 – 4 milioni di unità. *"Le nostre previsioni per il mercato europeo e giapponese si sono rivelate troppo ardite, perché Xbox non è stato lanciato durante le festività. Inoltre, il lancio ha sofferto di una certa carenza di software in entrambe le regioni. È bene ricordare che questa è la nostra prima esperienza nel lancio di una console ed, effettivamente, abbiamo commesso qualche sbaglio. Ma, d'ora in poi, non ci sarà più alcun errore di calcolo,"* ha ammesso John Connors, CFO Microsoft. Riconosciuti gli errori, la società di Gates si è rimboccata le maniche per promuovere in maniera ulteriore il suo gioiellino, a partire dal ribasso di prezzo operato in Europa e Australia. Nel nostro mercato, infatti, l'allettante prezzo di €299 ha convinto numerosi giocatori all'acquisto, facendo lievitare considerevolmente il venduto settimanale di Xbox, che nei giorni successivi al deprezzamento ha ottenuto il 55% di share in Germania, il 49% in Inghilterra e il 46% in Francia. Quote notevoli, sebbene resti da vedere quanto l'entusiasmo determinato dal taglio dei prezzi reggerà sulla lunga distanza. Il price cut ha avuto effetti ancora più eclatanti in Australia: il passaggio dai 649 dollari australiani a 399 (PlayStation2 qui costa $499) ha fatto aumentare incredibilmente le vendite (la settimana dopo il ribasso sono state acquistate 12.681 Xbox, contro le 9.124 del lancio), così come confermato da Steve Wilson, direttore marketing presso la catena Electronics Boutique: *"È come se la console fosse stata lanciata una seconda volta."* Sul fronte giapponese, sebbene il prezzo sia immutato e le vendite hardware e software continuino piuttosto al ribasso (nonostante il battage pubblicitario, anche **Halo** ha superato a fatica la soglia delle 25.000 copie vendute), le softco continuano a mostrare una certa fiducia. Tra queste, Namco, che per voce di Youichi Haraguchi, presidente della società, ha attribuito alla recessione economica che sta colpendo il Sol Levante l'attuale crisi della console Microsoft in Oriente ed ha rivelato lo sviluppo di un franchise esclusivo per Xbox, di cui ancora non è dato sapere nulla.



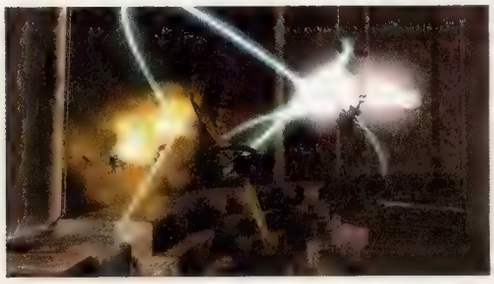


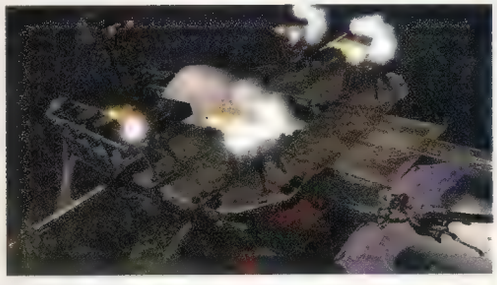
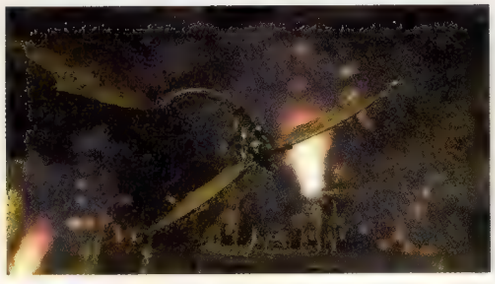
Panzer Dragoon Orta

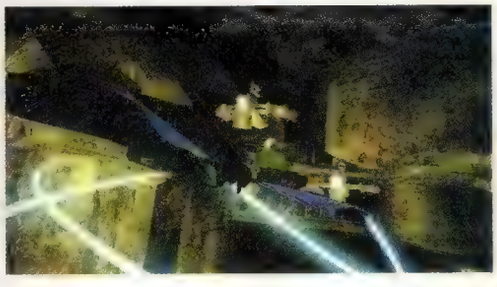
anteprima

Publisher: Sega **Sviluppatore:** Smilebit **Data d'uscita:** Autunno 2002

Annunciato in esclusiva per Xbox, **Panzer Dragoon Orta** (dal latino *Ortus*, "nascita") farà la gioia degli estimatori di questa particolare serie, che vede il giocatore avanzare per fantastici mondi (e devastare tutto il devastabile) in groppa ad un drago. Il titolo, più che all'ultimo episodio della serie (**Panzer Dragoon Saga**), dovrebbe rifarsi direttamente a **Panzer Dragoon Zwei**, ovviamente non per la realizzazione grafica - la cui spettacolarità è facilmente desumibile dalle foto a corredo di questo pezzo - ma per quanto riguarda le meccaniche di gioco, tipiche da shooter. Lottando nel tentativo di salvare per l'ennesima volta il futuro dell'umanità, avremo modo di volare attraverso dieci differenti ambientazioni a cavalcioni del nostro drago, che muterà aspetto secondo i poteri che riusciremo a procacciargli nel corso della nostra avventura. Sega al momento è piuttosto avara di notizie, ma prevede di presentare alla stampa una versione piuttosto avanzata di **Panzer Dragoon Orta** durante l'E3.



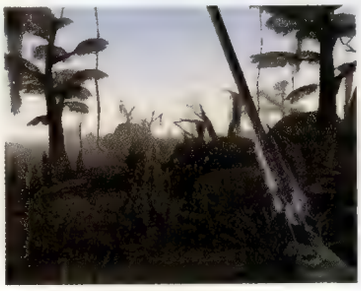


The Elder Scroll III: Morrowind

anteprima

Publisher: Ubi Soft **Sviluppatore:** Bethesda Softworks **Data d'uscita:** Primavera 2002

Presto Xbox potrebbe avere il suo primo RPG di tutto rispetto. Mutuato direttamente dalla versione PC che dovrebbe essere disponibile in questi giorni, **Morrowind** si presenta come un gioco di ruolo tipicamente occidentale, lontano anni luce da ciò che si è abituati a giocare su console. Visuale in prima persona e combattimenti in tempo reale, dunque, ma anche poco spazio per interruzioni e cut scene, in favore di un'esperienza continua e diretta del mondo di gioco. **Morrowind** offrirà al giocatore una libertà quasi totale, lasciando a migliaia di quest e sub-quest (praticamente ognuno dei 3200 NPC proporrà al nostro personaggio una missione o un vero e proprio lavoro) il dipanarsi di una trama non lineare e pesantemente influenzata dal nostro agire. Il peso conferito alla discrezione del giocatore, unito alle dimensioni dell'universo di gioco (chi ha provato il prequel, lo sterminato **Daggerfall**, sa di cosa stiamo parlando), fanno supporre che anche questo nuovo episodio della saga di **Elder Scroll** possa rivelarsi qualcosa di monumentale. Le cifre non fanno che confermare questa impressione: più di 300 dungeon, totale configurabilità del proprio personaggio (le possibili combinazioni di skill pare siano più di 400 miliardi!), 500 incantesimi predefiniti, in grado di elevarsi alla delirante cifra di 150 miliardi man mano che si acquistano punti nella scienza alchemica, dovrebbero bastare per soddisfare anche il più maniacale dei giocatori di ruolo "duri e puri". A questo si accompagna una realizzazione grafica di primissimo piano che, sebbene in certe ambientazioni non riesca a competere direttamente con la versione per i personal computer più pompati, resta comunque di grande atmosfera e spettacolarità. Rimane da vedere se tanta manna si presenterà anche appieno giocabile: nonostante i suoi indiscutibili pregi, **Daggerfall** era minato da numerosi bug, complice l'improbo lavoro di testing per un gioco dalle simili ambizioni. Ad ogni modo, non resta che aspettare pochissimo tempo per mettere le mani su un titolo che, su personal computer, promette di fare sfracelli, e che per Xbox potrebbe rappresentare una carta vincente per attrarre un tipo di utenza poco stimolata dalla linearità dei colossal nipponici.



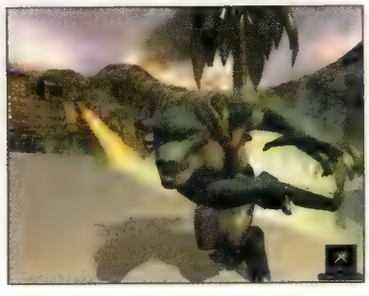
Brute Force

anteprima

Publisher: Microsoft **Sviluppatore:** Digital Anvil **Data d'uscita:** Primavera 2002

Presentato a Cannes in occasione dell'X01 (**SC**86), **Brute Force** avrebbe dovuto far parte della launch list europea di Xbox. Qualcosa deve essere andato storto nei piani di Digital Anvil che ha comunque tratto giovamento dal posticipo per rendere ancora più spettacolare il suo titolo. A giudicare dalle immagini e dai filmati rilasciati dalla software house, la realizzazione tecnica pare stupefacente, con scenografie e personaggi caratterizzati da un pingue dispendio poligonale e texture ad alta risoluzione decisamente "pulite". Non solo. Laddove i colpi sfrecceranno per le ambientazioni ammantati dai rispettivi effetti speciali, i personaggi si troveranno avvolti da affascinanti giochi di luce ed ombre, mentre le orde di nemici colpiti si accasceranno su superfici valorizzate da un onnipresente bump mapping.

In **Brute Force**, il giocatore sarà chiamato a guidare un commando d'elite formato da quattro soldati, tra cui figura il sauriforme Brute (che in un certo senso presta il nome al gioco). In ogni momento sarà possibile prendere il diretto controllo di qualsiasi elemento del gruppo, mentre un'IA che promette di essere particolarmente reattiva si occuperà di gestire i restanti tre. Nel corso del gioco, particolare influenza sarà data ad una condotta strategica volta ad uno scaltro avvicendamento delle caratteristiche dei quattro, in modo da utilizzare al meglio le particolarità di ciascun membro. Considerate le sorti dei titoli che in precedenza hanno implementato questo sistema (tra i tanti, **Evolva** e **Project Eden**), probabilmente si rivelerà particolarmente gradita la presenza di una modalità cooperativa. Grazie a questa, quattro amici, tramite split screen, potranno portare a termine il gioco scambiandosi ordini di attacco e copertura dal divano del salotto. Per i più combattivi, invece, non mancherà la facoltà di riempirsi di piombo a vicenda grazie alle restanti modalità multiplayer, più vicine al classico deathmatch. Non è ancora stato specificato se **Brute Force** supporterà anche il gioco online, ma data l'imminente uscita, prevista per questo autunno, la cosa pare piuttosto improbabile. Il titolo di Digital Anvil verrà con ogni probabilità presentato in forma giocabile all'E3 in corso mentre leggete queste righe. Pertanto aspettatevi un aggiornamento più illuminante su uno dei prossimi numeri di **Super Console**.



ToeJam&Earl 3: All Funked Up

anteprima

Publisher: Sega **Sviluppatore:** ToeJam & Earl productions **Data d'uscita:** Autunno 2002

Esistono terrestri che ancora non credono ciecamente nel funk. Miscredenti. Fortuna che, dopo i lontani anni del Megadrive, torna in esclusiva per Xbox la coppia ToeJam ed Earl, pronta a convertirci in massa. Caratterizzato da un umorismo delirante e da un look e sound particolarmente "funkedelico" **ToeJam & Earl 3: All Funked Up** è un gioco che alterna fasi d'esplorazione al compimento di alcune missioni, perlopiù assurde. Per contrastare la congenita ostilità dei terrestri nei confronti dai nostri alter ego alieni, potremo farci strada dispensando mosse di funk fu, o cercare di schierare gli autoctoni dalla nostra parte grazie alle note della musica funk. L'universo di gioco si divide in cinque mondi principali, caratterizzati dagli stereotipi del genere: campagna, deserto, neve, città e paludi. L'obiettivo principale sarà trovare in queste ambientazioni tutti e dodici i dischi in vinile dei più grandi gruppi funk della storia, dispersi dal terribile Lamont, il grande funkapotamo, in modo da poter finalmente funkizzare tutta l'umanità (aargh!).

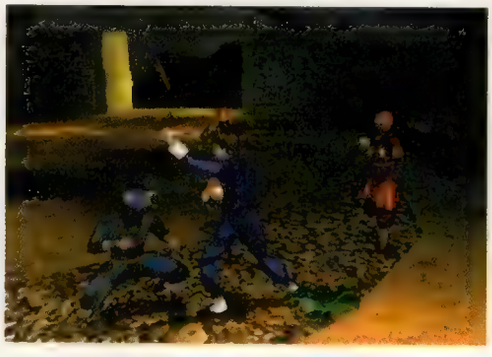
Previsto per settembre, **ToeJam & Earl 3** risveglierà l'idiozia di chiunque avesse apprezzato il gioco nell'era dei 16bit, mentre i più potrebbero essere attratti dalla scanzonata atmosfera di gioco e dalla possibilità di giocare in modalità cooperativa. Ah, certo, il titolo potrebbe interessare anche agli amanti del funk.

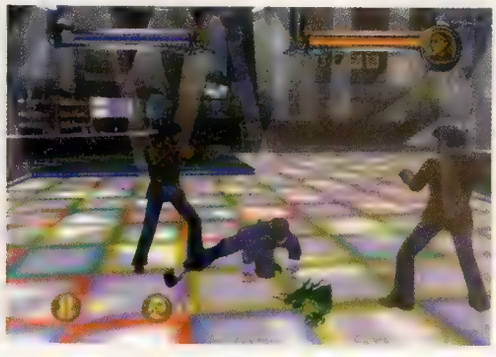
Bruce Lee: Quest of the Dragon

anteprima

Publisher: Vivendi Universal **Sviluppatore:** Ronin Entertainment **Data d'uscita:** Autunno 2002

Non sappiamo se il primo titolo dedicato a Bruce Lee disponibile per C64 e Spectrum avesse qualche licenza originale, ma lo ricordiamo decisamente con affetto. Lo stesso non possiamo dire del vello che copriva il petto e la spalle di un giovanissimo Chuck Norris in *L'urlo di Chen terrorizza anche l'Occidente*, ma il duello nel Colosseo è rimasto stampato nella nostra immaginazione. Inoltre, qualsiasi picchiaduro che si rispetti, ha sempre avuto il suo personaggio pesantemente ispirato (se non clonato) alla figura di Bruce Lee, quindi un beat'em up che porta ufficialmente il suo nome può destare una certa curiosità. Sebbene **Bruce Lee: Quest of the Dragon** abbia tutta l'aria del titolo che investe sulla licenza piuttosto che su effettive qualità per attrarre il giocatore, è rimarcabile una certa cura nella realizzazione del protagonista. In particolare, sembra che Vivendi Universal abbia sottoposto l'ultimo allievo vivente di Lee ad intense sessioni di motion capture, allo scopo di rappresentare in tutta la sua fulminea potenza il Jeet Kune Do. Snocciolando la lista delle caratteristiche di gioco, sembra che sarà possibile effettuare più di 125 mosse, alcune delle quali sbloccabili unicamente nel corso della propria avventura "a scorrimento", mentre un meccanismo di lock-on ci permetterà di puntare costantemente l'avversario più vicino. Allo stato attuale dello sviluppo, la caratterizzazione dei nemici è ancora piuttosto carente mentre le ambientazioni non lasciano intravedere una particolare complessità scenografica. La speranza è che entro quest'autunno **Bruce Lee: Quest of the Dragon** riesca a superare le nostre aspettative, onorando la memoria del più grande maestro di arti marziali mai comparso su schermo.





Superman: The Man of Steel

anteprima

Publisher: Infogrames **Sviluppatore:** Circus Freak Studios **Data d'uscita:** Autunno 2002

Se Superman vi ricorda Laurie Anderson, lo sfortunato Christopher Reeve o Miguel Bosè, sapere che è in sviluppo un nuovo titolo dedicato all'uomo di acciaio vi farà venire un brivido. Probabilmente un brivido di nostalgia ed esaltazione al ricordo delle note di John Williams, di raccapriccio nei riguardi di quelle di Bosè (*"Supa supa men..."*). Comunque sia, per una delle numerose leggi non scritte del mondo dei videogiochi, solitamente le trasposizioni digitali dei supereroi non si rivelano dei capolavori. Con questo **Superman: The Man of Steel**, Circus Freak Studios cerca di dimostrare il contrario. L'idea alla base del gioco pare ottima: Superman è un essere possente e quasi invulnerabile, e il giocatore deve avvertire la sensazione di potenza nell'impersonare un simile eroe. Tutti i super poteri che lo caratterizzano, quindi, saranno richiamabili in ogni circostanza: volo, forza spropositata, velocità supersonica, vista acutissima e raggi X, nonché sguardo laser e soffio congelante. Le sfide proposte, dunque, si differenzieranno dalle solite scaramucce da beat'em up, presentando minacce più sottili (immancabile Lex Luthor) alla tranquillità di Metropolis. Quest'ultima promette di essere presentata nella sua grandiosità, ed allo stesso tempo resa viva dalla presenza dei comuni mortali che ci troveremo a proteggere.

Lo sviluppo del titolo non è ancora in una fase particolarmente avanzata, ma le premesse per soddisfare quanto meno i fan dell'eroe DC Comics sono presenti: resta da vedere cosa verrà realmente implementato nella versione definitiva, prevista per quest'autunno.

GameCube in Europa

E' stato un lancio perfetto. Dopo circa un mese di pubblicità televisiva martellante, accompagnata da una efficace promozione "stradale" attraverso postazioni dimostrative allestite nelle maggiori città europee, e condita con un inatteso taglio del prezzo di lancio che 33 giorni prima del 3 maggio passava dagli iniziali 249€ agli attuali 214€, GameCube è finalmente realtà in Europa, e lo è probabilmente per quasi 500.000 videogiocatori.

Nel momento in cui scriviamo Nintendo non ha ancora diffuso dati ufficiali sulle vendite, ma a giudicare dai primi rapporti provenienti da alcuni paesi dell'Unione Europea non è azzardato ipotizzare che la gran parte delle console rese disponibili al lancio (appunto 500.000) abbia oggi il rispettivo padroncino.

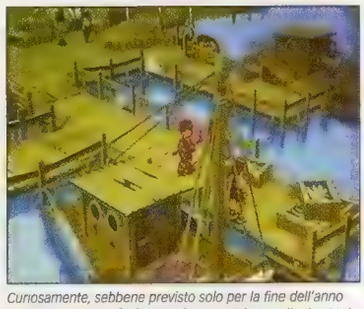
Alla mezzanotte fra il 2 ed il 3 maggio, alcuni negozi convenzionati (tra cui l'HMV di Londra e la Feltrinelli di Milano) hanno aperto i battenti dinnanzi a nutrite schiere di appassionati desiderosi di afferrare il cubico gioiello nintendiano prima dei comuni mortali. La diciannovenne Sarah Dodd è stata la prima in assoluto (per lo meno all'HMV), dopo un'attesa di 17 ore dalle 7 del mattino del 2 maggio. L'opportunità per i primi 100 acquirenti di portarsi a casa assieme alla console una copia gratuita di **Luigi's Mansion** è servita da ulteriore stimolo alla frenesia consumistica. In Inghilterra 10.000 console erano già state vendute due ore dopo la mezzanotte, una cifra che sommata ai 60.000 preordini registrati nelle settimane precedenti al lancio e alle 50.000 unità smaltite nel mercato tedesco secondo fonti ufficiose, rende bene l'idea dell'entusiasmo che ha accompagnato l'introduzione del 128bit Nintendo nel nostro continente. Per la cronaca, Sony ha piazzato circa 70.000 PS2 il giorno di lancio in Inghilterra a 299 sterline (contro le 129 del cubo). Eccellente anche il rapporto software per ogni console venduta. Pare si aggiri attorno al 1:2 o 1:3 (console : software). Il gioco più venduto? **Star Wars Rogue Leader** di Electronic Arts, di fatto il 5 titolo terze parti più venduto al lancio di un sistema europeo dopo (in ordine di classifica) **WipEout** (PSone), **Sonic The Edgehog** (Dreamcast), **Tekken Tag Tournament** (PS2) e **Halo** (Xbox).

Dopo lo stock iniziale di mezzo milione di unità, Nintendo Europe conta di rifornire i dettaglianti europei ad un ritmo sufficientemente serrato da scongiurare l'esaurimento delle scorte, puntando a far pervenire nel Vecchio Continente almeno 1 milione di console per la fine giugno. Da oggi alla fine dell'anno Nintendo è convinta di poter tagliare tutti i traguardi di vendita stabiliti nel suo piano di conquista del mercato europeo, grazie al sostegno di potenziali system seller come **Super Smash Bros. Melee** (uscito il 24 maggio scorso), **Pikmin** (in arrivo il 14 di questo mese), **Mario Sunshine** (poco dopo l'estate), **Resident Evil** (settembre) e l'attesissimo **Zelda** (probabilmente per Natale).

Namco sviluppa Starfox per GameCube

Analogamente a quello stretto con Sega per lo sviluppo di **F-Zero** su GameCube e **Triforce** (**SC**92), un secondo annuncio risalente all'8 maggio scorso vede Namco incaricata da Nintendo dello sviluppo di un nuovo episodio dello shooter spaziale **Starfox** per le due versioni domestica ed arcade del 128bit di Nintendo. L'uscita del gioco è prevista per aprile 2003. Il team che si curerà del progetto sarà il medesimo che ha portato sulle console PlayStation il "simulatore" di volo **Ace Combat**, ma ciò non deve far temere una drastica alterazione dello stile della serie appannaggio di un approccio più realistico. Al contrario. Atsushi Shiozawa, Porducer di Namco, ha dichiarato: *"Inizialmente avevo intenzione di realizzare un gioco il più possibile realistico, ma dopo aver abbozzato alcuni concept preliminari i miei piani sono cambiati e adesso sono più che altro interessato a creare uno sparatutto divertente."* Ovviamente l'esperienza maturata da Namco nello sviluppo di **Ace Combat** inciderà inevitabilmente sul "carattere" del nuovo **Starfox**, ma Shigeru Miyamoto sembra tutt'altro che preoccupato, ostentando invece una malcelata eccitazione al pensiero di cosa ne verrà fuori. *"Le simulazioni piacciono a pochi ed inizialmente avevamo paura di alienare i fan della serie **Starfox**,"* ha dichiarato. *"Poi però ho ripensato a **Starfox 64**, al fatto che offriva livelli a bordo di un carro armato e differenti stili di gioco. Ho quindi ritenuto che Mr. Shiozawa potesse condurre la serie verso una nuova direzione. Egli ha collaborato allo sviluppo del sistema arcade Triforce e devo ammettere che ho sempre sognato la possibilità di fare del dogfighting in un gioco arcade come **Starfox**. Sono davvero entusiasta di questa partnership, quindi lasciatemi augurare a Mr. Shiozawa buona fortuna ed invitarlo a realizzare un gran gioco!"*

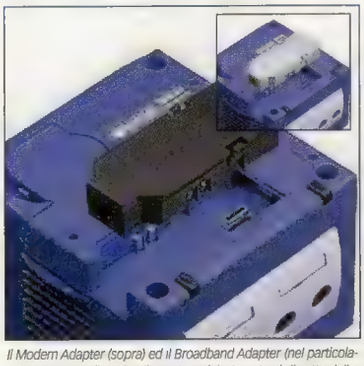
Al di là di **Starfox**, Namco ha infine confermato lo sviluppo delle versioni GameCube di **Mr. Driller** (in arrivo per novembre), **Soul Calibur 2** (gennaio 2003) e **Ridge Racer** (marzo 2003), annunciando altresì un nuovo episodio del RPG **Tales of Phantasia** (luglio 2003) ed un altro RPG dall'identità misteriosa previsto per dicembre 2003.



*Curiosamente, sebbene previsto solo per la fine dell'anno prossimo, **Tales of Phantasia** (sopra) è stato l'unico titolo Namco mostrato alla stampa durante la conferenza. Del nuovo **Starfox**, invece, in arrivo a gennaio, è disponibile solo una locandina (a destra).*

GameCube online a fine anno

Sebbene con cautela, Nintendo avanza nell'incerto mercato dell'on-line entertainment. Il 13 maggio scorso la casa di Kyoto ha infatti annunciato la prossima commercializzazione tanto in America quanto in Giappone delle due periferiche che permetteranno all'utenza GameCube di godere delle funzionalità online che i più arditi degli sviluppatori terze parti oseranno implementare nei loro giochi per il cubo nintendiano. Tanto il Modem Adapter quanto il Broadband Adapter verranno lanciati a fine anno al prezzo di 34.95 dollari ciascuno negli Stati Uniti e 3.800 yen in terra natia. Per quanto riguarda il mercato europeo tutto tace. Il primo (nonché attualmente l'unico noto) titolo a supportare entrambe le periferiche sarà il consueto **Phantasy Star Online Episode I & II**, ma è indubbio che ne seguiranno altri. Nintendo è attualmente in contatto con diversi sviluppatori internazionali per discutere lo sviluppo di progetti online mentre alcuni dei suoi team interni starebbero già facendo ricerca in questo senso. Attraverso le parole di Satoru Iwata, dirigente e pianificatore aziendale, Nintendo ha ribadito la volontà di fare dell'online gaming una semplice "appendice" della strategia di sviluppo societaria, piuttosto che il suo fulcro. *"Con ogni probabilità i profitti legati al business online non matureranno prima di diversi anni,"* ha spiegato Iwata. *"Entrare in questo settore solo perché è la moda del momento non assicura un ritorno economico né la soddisfazione dei consumatori."* L'apporto di Nintendo alla crescita ponderata della softeca online-compatibile per GameCube si manifesterà quindi prevalentemente attraverso l'offerta di un programma di sviluppo flessibile, un modello economico favorevole per i produttori ed il supporto indiscriminato degli utenti a prescindere dalla connettività di cui dispongono (narrowband o broadband). Relativamente al secondo punto (modello economico) Nintendo fa sapere che non esigerà alcuna royalty dalle softco sugli introiti derivanti dai rispettivi servizi online.



Il Modem Adapter (sopra) ed il Broadband Adapter (nel particolare) andranno collocati nella porta seriale 1 posta al di sotto della console Nintendo. Curioso il prezzo delle periferiche: entrambe costeranno 34.95 dollari laddove il Network Adapter di Sony per PlayStation2 (inclusivo tanto del modem quanto della porta Ethernet) costerà 39.99 dollari. Secondo alcuni il prezzo degli adattatori Nintendo dipenderebbe dalla presenza in entrambi di un processore ad hoc per la gestione del traffico dati che sollevi la CPU della console dall'onere di curarsene. Su PlayStation2 ci pensa il processore a 32bit dedicato ai sistemi di I/O.

Freeloader: GameCube diventa region free (!)

Diciamolo chiaramente, è il sogno bagnato di ogni videogiocatore appassionato: giocare sulla propria console i titoli d'importazione senza effettuare alcuna modifica. Ebbene, quel sogno diventerà molto presto realtà per gli utenti europei di GameCube grazie a Datel. L'azienda britannica, nota nel mercato accessoristico per console per la serie di prodotti Action Replay, ha infatti annunciato Freeloader, una sorta di boot-disc che consentirà di far girare qualsiasi gioco NTSC, sia americano che giapponese, sul sistema PAL di Nintendo.

Freeloader sarà disponibile a partire da questa estate al prezzo di 19.99 sterline, pari a circa 30€. Esultate gente, esultate.

International Superstar Soccer 2 (GCN – PAL)

recensione

Publisher: Konami **Sviluppatore:** Major A/KCEO

Reduce da lunghe sessioni a **Winning Eleven 6**, finisci con lo sperare, dando in pasto al Cubo il mini-DVD di **ISS2**, che tutte le tue supposizioni si rivelino errate. Che, una volta tanto, il team Konami stanziato ad Osaka abbia abbandonato l'impostazione arcade che ha contraddistinto i vari **Perfect Striker** precedenti, capitolando infine dinnanzi alla supremazia dei colleghi di KonamiTYO e, come naturale conseguenza di ciò, decidendo di riportare nel proprio titolo quanto più possibile del lavoro di questi ultimi. Che siano riusciti a rubare un po' della magia di **Winning Eleven**, in buona sostanza.

Ma la verità ti appare palese non appena ha inizio la prima partita: **ISS2** non è **Winning Eleven** e, probabilmente, non vuole nemmeno esserlo. Tanto che i (piccoli) passi compiuti dal team di sviluppo verso un impianto di gioco maggiormente simulativo, vanno visti più che altro come il tentativo di migliorare la serie seguendo comunque un percorso autonomo. Dicevamo del primo impatto non esaltante, sensazione generata soprattutto dall'incredibile lentezza mostrata dagli atleti nel girarsi, nonché da una fisica della sfera bizzarra e da una selezione automatica dei calciatori tutt'altro che impeccabile. Una volta venuti però a patti con tali limiti e messi da parte i paragoni con l'illustre "cugino", si iniziano ad apprezzare i numerosi pregi vantati dal titolo. Innanzitutto la costruzione della manovra offensiva è stata notevolmente migliorata rispetto a quanto visto nel prequel. L'esecuzione semplificata dei triangoli, la possibilità di effettuare una finta da fermo che consenta realmente di lasciare sul posto il proprio marcatore o di eseguire dei tunnel ai danni dello stesso e, non ultimo, una gestione dei filtranti più razionale, esaltano infatti il giocatore, incoraggiandone l'allestimento di azioni corali. Anche se più coriacee di quanto non fossero in **ISS**, però, le difese avversarie si rivelano sempre molto vulnerabili alle percussioni centrali in velocità, fattore che relega ad un ruolo del tutto marginale le azioni sulle fasce e quindi, latitando cross e traversoni, le conclusioni aeree. Vero e proprio trademark della serie, i portieri continuano a denotare un incredibile tasso di inettitudine, dimostrandosi anche questa volta incapaci di trattenere un pallone che sia uno. Con conseguenti gol a grappolo sulle respinte corte. Passi per i tiri scagliati con una potenza consistente, ma vedere il proprio estremo difensore respingere sistematicamente di piede palle lentissime, servendole su un piatto d'argento agli attaccanti dell'altra squadra, è elemento ansiogeno e latore di moti d'ira. In fase di copertura, a complicare le cose ci pensa la menzionata cocciutaggine, da parte della CPU, nel selezionare troppo spesso il giocatore sbagliato, con conseguente tentativo frenetico di acquistare in tempo utile il controllo di quello più vicino all'azione, rincorsa disperata dell'avversario, nel frattempo involatosi verso l'area, e intervento disperato in extremis. La natura arcade del gioco, infine, viene rivendicata anche dal sistema scelto per l'esecuzione dei calci di punizione: basta caricare il tiro e premere uno dei due tasti dorsali del pad per vedere il pallone finire puntualmente sotto l'incrocio. Una via facile per il gol della quale, peraltro, fanno uso abbondate anche gli avversari.

Sulla realizzazione grafica risulta difficile esprimere un parere univoco. Da un lato, infatti, sono apprezzabili numerosi tocchi di classe dispensati dagli sviluppatori, come l'effetto di sfocatura alle spalle dei giocatori durante le sequenze d'intermezzo, la presenza in campo di arbitro e guardalinee (ai quali va sommato il quarto uomo, con tanto di lavagna luminosa per segnalare cambi e minuti di recupero) e la buona fattura di molte animazioni (pregevoli in particolare quelle legate a stop e passaggi, un po' meno quelle dei tiri in acrobazia). Dall'altro, tuttavia, si nota l'utilizzo di modelli poligonali ben poco somiglianti alle rispettive controparti in carne ed ossa. Fatta eccezione per qualche accessorio (il codino di Petit piuttosto che il cerchietto di Totti), i giocatori in campo sembrano assomigliarsi un po' tutti. Discreto il lavoro svolto dai due anonimi commentatori italiani di turno, al quale si somma, in occasione dei gol, l'annuncio in inglese del nome del marcatore da parte dello speaker dello stadio.

Alla fine della fiera, **ISS2** si rivela un titolo apprezzabile per alcuni aspetti quanto decisamente migliorabile per altri. Ad ogni modo, una volta digerite le lacune summenzionate, il titolo di Major A sa divertite chi impugna il pad, offrendo una giocabilità arcade dinamica e poco scontata (soprattutto grazie all'incredibile fattore aleatorio rappresentato, nell'economia della partita, dai due portieri…). Il tutto, naturalmente, nell'attesa del neo-ufficializzato porting di **Winning Eleven** sulla macchina Nintendo…

Gianni Bredo

*Il database di **ISS2** vanta 58 squadre nazionali. A causa dei ben noti problemi di licenze, quasi tutte quelle extra-europee presentano nomi farlocchi.*

Crash Bandicoot – L'Ira di Cortex (Xbox PAL)

Publisher: Universal Interactive **Sviluppatore:** Traveller's Tales

Veder correre e saltellare Crash Bandicoot su una console non Sony è strano. Davvero tanto. E questo non solo perché quella in esame è la prima escursione della serie su piattaforma estranea alla famiglia PlayStation, ma anche e soprattutto in virtù del reiterato (e a dire il vero non troppo riuscito) tentativo da parte del suo publisher, nel recente passato, di rendere il marsupiale che ne veste i panni del protagonista la mascotte di PlayStation, sulla falsariga di quanto rappresentato da un certo idraulico e da un tale porcospino per Nintendo e Sega. Il punto è che Crash si trova ad affrontare la prova del mercato multipiattaforma con quello che, a ragione, può essere considerato il capitolo meno ispirato della serie.

Orfana del team di sviluppo originario (i ragazzi di Naughty Dog, emigrati verso le assolate terre di **Jak & Daxter**) lo sviluppo di quest'ultima avventura di Crash è stata affidata alle non altrettanto abili mani di Traveller's Tale, artefici in passato di alcuni platform non esattamente esaltanti (come **Toy Story** e **Rascal**). Il risultato è un titolo che ricalca pedissequamente le orme dei suoi predecessori a 32bit, omogeneizzandone i contenuti in un pacchetto ludico che tenta disperatamente, facendo ricorso soprattutto a nuovi mezzi da pilotare, di offrire un minimo barlume di originalità. Fallendo miseramente. L'eroe eponimo del gioco si trova ad affrontare cinque aree differenti, ciascuna suddivisa in cinque livelli assolutamente eterogenei tra loro in quanto ad ambientazione. La meccanica di gioco, si diceva poc'anzi, è rimasta invariata rispetto ai prequel: si tratta, in altre parole, di attraversare ciascuna sezione da capo a coda, frantumando le casse disseminate lungo la stessa, raccogliendo le mele ed eliminando i nemici che la popolano. Arrivati alla fine del livello si raccoglie il cristallo e, tramite la stanza del teletrasporto, si passa al settore successivo. Venuti a capo di tutti e cinque i livelli che compongono un'area si può quindi affrontare il relativo boss, sconfiggendo il quale si incamerano nuovi poteri.

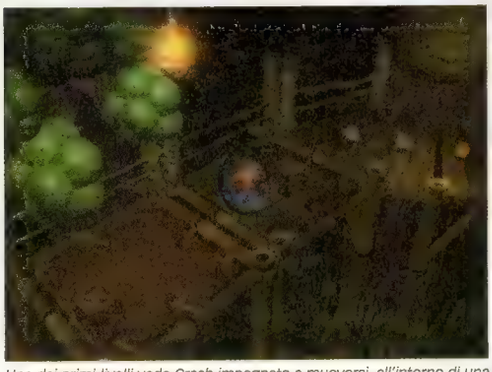
A rendere più variegata l'esperienza ludica sono chiamate alcune sezioni dall'impostazione differente rispetto alle altre. Il povero peramele si troverà così costretto in una sfera rotante, a bordo di un biplano o ai comandi di un sottomarino. Ma se vedere Crash all'opera con un robot/elevatore alla *Aliens* può risultare da principio divertente, ogni entusiasmo viene presto spazzato via dalla natura assolutamente ripetitiva e poco originale del tutto. Non mancano ad esempio le sezioni di "fuga", nelle quali il protagonista tenta di mettersi in salvo da un qualche nemico di grossa mole che lo insegue: un espediente del quale negli stessi identici termini, personaggio rivolto verso il giocatore incluso, il genere platform (e nello specifico questa serie) ha fatto ormai uso ed abuso. Il carattere tautologico e la natura pressoché bidimensionale del gameplay (laddove gli spostamenti lungo la terza dimensione sono limitati dalla conformazione "su binari" dei livelli), sposati ad un coefficiente di difficoltà piuttosto basso, rendono l'esperienza di gioco ben poco stimolante. Se si limita il proprio scopo al completamento dei livelli si scoprirà del resto quanto sia semplice aggirare buona parte dei nemici, procedendo spediti verso il prossimo cristallo, e di come altrettanto elementare sia l'accumulo di vite. Discorso diverso (e conseguente respiro di sollievo per la longevità del titolo) per coloro che desiderano completare ogni singolo aspetto di un gioco. Questi potranno infatti trarre soddisfazione dalla possibilità di rigiocare ciascun livello in una sfida a tempo, nonché dalla collezione delle gemme, preziosi ottenibili solo demolendo tutte le casse di ciascun livello.

Sul versante tecnico **L'Ira di Cortex** potrebbe apparire, ad un occhio distratto, un mero porting della sua controparte su PS2. Ad un più attento esame, tuttavia, si notano la qualità migliore delle texture, una discreta dose di effetti di luce e trasparenza (ai quali va aggiunto quello di riflessione offerta dagli specchi d'acqua) e perfino un maggior livello di dettaglio per la pelliccia del marsupiale, con un frame rate comunque alto e costante. Notevolmente ridotti (ed i nervi del fruitore medio ringraziano) i letargici tempi di caricamento della versione PS2, mentre irrisolti sono rimasti i problemi legati ad alcune scelte di inquadrature non troppo felici, causa frequente di morti semi-immotivate e di susseguente sequela di improperi ai danni degli inconsapevoli designer.

L'Ira di Cortex, alla luce di quanto detto finora, risulta un titolo di caratura medio-bassa, che trova ragion d'essere probabilmente solo nell'estrema penuria di platform attualmente disponibili per la nera console di X griffata. Consigliato ad una fascia di utenza poco esigente, che non possieda uno dei prequel per PlayStation, e che, soprattutto, alla libertà dei titoli in stile Rare preferisca un'impostazione più immediata quanto lineare.

Gianni Bredo

Gli scontri con i boss di fine livello non incrementano affatto il livello di difficoltà media del gioco. In genere se ne viene a capo dopo un paio di tentativi al massimo.



Uno dei primi livelli vede Crash impegnato a muoversi, all'interno di una sfera semitrasparente, su delle passerelle di legno. La dinamica di tale sezione ricorda non poco ***Super Monkey Ball*** *per GameCube.*

Retrohistory

Feedback: brizio@sisinfo.it

Le prime avventure di Link e Zelda

a cura di fabriziopedrazzini

Da sedici anni una buona fetta di videogiocatori si ritrova a dover periodicamente affrontare su una console della Nintendo un nuovo capitolo di una delle più gloriose saghe di action RPG mai creata.

Era difatti il 1986 quando in Giappone arrivò sul mercato **Zelda no Densetsu** (**The Legend of Zelda**) un titolo che già prima del suo lancio aveva creato fortissime aspettative tra il pubblico, la stampa specializzata e la stessa dirigenza della Nintendo. Gran parte delle aspettative erano dovute al nome di colui che stava lavorando al progetto, ovvero Shigeru Miyamoto, game designer già veterano e reduce dal grande successo di **Super Mario Bros**. Questo suo nuovo progetto si presentava fin dalla genesi molto diverso dai precedenti lavori: per la prima volta il creatore di Mario e Donkey Kong cercava di ideare qualcosa di più di un semplice platform game. Con il miglioramento della tecnologia, Miyamoto decise che era il momento di tentare di programmare quel mondo digitale che fin da bambino era diventato lo scopo ultimo del suo lavoro: un universo magico in cui far vivere ai giocatori una serie di fantastiche avventure che dovevano rappresentare la materializzazione interattiva delle fantasie del loro creatore. Approfittando della grandissima attesa che venne a crearsi per il titolo, definito dalla stampa giapponese come "rivoluzionario", la Nintendo decise di sfruttarlo per lanciare sul mercato una nuova periferica per il suo popolarissimo Famicom (Family Computer, la versione Giapponese del NES). L'add-on in questione era il Famicom Disk Drive, un lettore di floppy disk che avrebbe permesso ai proprietari di Famicom di gustarsi nuovi giochi a prezzi molto più competitivi rispetto a quelli basati sulle più costose cartucce. Questo lettore utilizzava dischetti non standard (creati appositamente dalla Mitsui per rendere più difficile la duplicazione dei giochi) e permetteva alla Nintendo di introdurre l'importantissima capacità di scrivere nuovi dati sul supporto magnetico. Grazie a questa novità veniva per la prima volta introdotta nei giochi per Famicom la possibilità di salvare la propria posizione (possibile su cartuccia solo in seguito), ma soprattutto permetteva agli utenti di giocare nuovi titoli per una cifra inferiore al prezzo "pieno" recandosi da un rivenditore autorizzato alla duplicazione dei floppy disk.

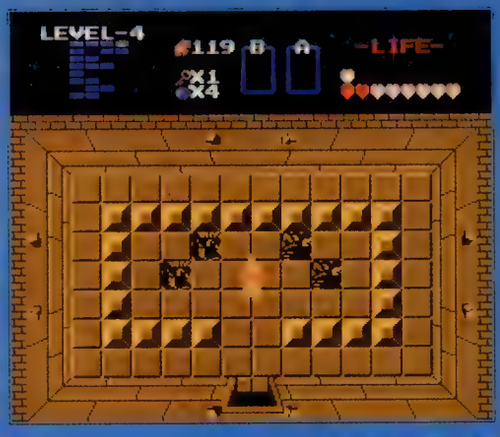
All'epoca il costo dei giochi su cartuccia era pari a circa 50 Euro mentre quelli su floppy disk costavano intorno ai 30 Euro. Il risparmio maggiore si prospettava per coloro che decidevano di sfruttare il già citato servizio di duplicazione: grazie a questa innovativa possibilità, con l'acquisto iniziale di un floppy disk vuoto dal costo di 20 Euro, i giocatori potevano ottenere nuovi titoli per la ridicola somma di 5 Euro. La copia dei nuovi giochi, che ovviamente cancellava i precedenti, poteva essere fatta solo ed esclusivamente nei moltissimi punti vendita autorizzati che erano dotati di una apposita apparecchiatura, il Famicom Disk Writer e, almeno teoricamente, riguardava solo i giochi prodotti per il disk drive. Grazie alle moltissime esclusive, tra cui il già citato **Zelda no Densetsu**, ed alla economicità del supporto, il sistema riuscì a vendere oltre due milioni di esemplari, ma il suo futuro fu minato a causa di due variabili che la Nintendo non aveva considerato con la dovuta attenzione: l'abbassamento repentino dei costi di produzione per cartucce sempre più capienti e la pirateria. La copia non autorizzata del software fu il principale motivo per cui la Nintendo abbandonò più in fretta del previsto questo supporto di grande successo. Nonostante tutto ciò, i chioschi ufficiali rimasero in attività nei maggiori punti vendita fino al 1993 quando il Super Nintendo era già da tempo il re del mercato!

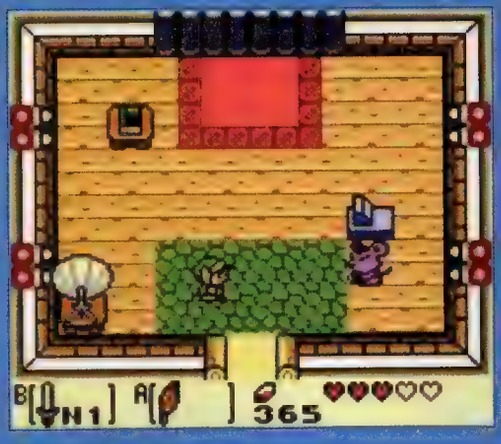
Come già detto, **Zelda no Densetsu** si rivelò una vera e propria killer application per il Famicom Disk Drive e ben presto divenne uno dei giochi più popolari in Giappone. Questo successo, che superava ogni aspettativa, fece cambiare radicalmente i piani per la sua commercializzazione in Occidente inizialmente non prevista in seguito alla decisione della Nintendo of America di non distribuire il Disk Drive. La periferica era considerata, a ragione, potenzialmente dannosa a causa del dilagante fenomeno della pirateria e per tale motivo le sue esclusive, **Zelda** compresa, rischiavano di non apparire al di fuori del paese del Sol Levante.

Ma nel 1987, dopo una frettolosa ed alquanto dubbia traduzione ed una campagna pubblicitaria senza precedenti, **The Legend of Zelda** arrivò finalmente sul mercato nord americano. Il gioco fu distribuito su una esclusiva cartuccia di livrea color oro, che la distingueva da tutte le altre di colore grigio, dotata dell'inedita possibilità di salvare le partite in corso grazie ad una batteria di back-up al suo interno. Ciò che rese il gioco uno dei più venduti di sempre (dopo ovviamente la serie **Super Mario Bros.**), fu il tam-tam che si diffuse tra i giocatori e che ne decretò la definitiva consacrazione. **The Legend of Zelda** fu uno dei primi titoli a richiedere non solo una buona coordinazione occhio/mano, ma anche l'uso dell'intuito per risolvere i molti enigmi e puzzle necessari a superare parte degli ostacoli sparsi nel gioco. Nei panni di un elfo di nome Link, i giocatori dovevano esplorare il vasto mondo di Hyrule per salvare i suoi abitanti dalle insidie del malvagio Gannon (in seguito noto come Ganon, la doppia enne fu inizialmente messa a causa di uno dei tanti errori di traduzione). Scopo primario del gioco era quello di esplorare i vari dungeon alla ricerca degli otto pezzi del Triforce of Wisdom, il triangolo d'oro della saggezza che la principessa Zelda aveva distrutto per impedire a Gannon di prenderne possesso. Dopo il rapimento della principessa, il nostro eroe riceve l'incarico di recuperare tutti i pezzi del Triforce, unica possibilità di sconfiggere il perfido nemico e liberare Zelda e tutta Hyrule. Con una stupenda intuizione, Nintendo of America decise di includere tre slot di salvataggio distinti per ognuno dei quali si poteva scegliere il nome da dare al protagonista del gioco (possibilità rimasta poi in tutti i seguiti).

Il primo episodio della serie si rivelò il più immediato di tutti dato che i vari dungeon potevano essere esplorati senza un ordine specifico. Se da un lato questo lasciava al giocatore molta più libertà di movimento, dall'altro rendeva l'azione molto più difficile visto che fin dall'inizio ci si poteva imbattere nelle zone più impegnative. Nonostante questa prerogativa, il gioco era comunque ricco di segreti, molti dei quali risultavano essenziali per poter proseguire fino alla conclusione, mentre altri rendevano solo più facile concludere alcuni compiti. La meccanica dell'azione era molto semplice: trovare un dungeon, esplorarlo alla ricerca di tesori e chiavi, e sconfiggere il nemico chiuso nell'ultima stanza per recuperare un pezzo del Triforce. Questo stile di gioco è sempre rimasto la base per merito della quale i successivi episodi della serie sono arrivati al successo e resta a tutti gli effetti la vera forza della saga.

Questa prima avventura non introdusse solo lo stile di gioco, ma anche moltissimi altri elementi divenuti poi una costante: tra questi la famosissima colonna sonora, Overworld Theme, nemici "comuni" come i Molblins, gli Octorocs, i Daknut Knights o boss di fine livello come Gohma e Dodongo nonché l'immancabile Gannon. Tutti antagonisti che si sono ritrovati anche nel più recente **Ocarina of Time** per Nintendo 64.





Pur nella estrema semplicità cosmetica, il gioco si rivelò comunque molto vario grazie ad un sapiente utilizzo dei vari elementi grafici: la parte meno originale si rivelò quella relativa ai dungeon, tutti costituiti dagli stessi semplici tile grafici modificati solo nel colore. Il sapiente mix di azione e puzzle rese questo action RPG un successo spropositato e lo fece diventare un classico di sempre in Occidente come già lo era stato in Giappone dove la Nintendo si affezionò così tanto al titolo da rilanciarlo sul mercato diversi anni dopo in edizione riveduta e corretta. La versione in questione, conosciuta semplicemente come **Zelda BS**, fu utilizzata come killer application per il lancio giapponese di una periferica per Super Nintendo che permetteva il download di demo e giochi completi da un satellite per telecomunicazioni. Il BS Satellaview, questo il nome del prodotto, si collegava alla porta di espansione posta sotto il Super Famicom (edizione giapponese dello SNES) ed utilizzava delle cartucce dotate di flash RAM su cui venivano memorizzati i giochi. Il sistema, messo in commercio in collaborazione con l'emittente satellitare per giovani St.Giga, ottenne una tiepida accoglienza, ma la sua non eccezionale diffusione non impedì alla Nintendo e ad alcune fedelissime software house di creare giochi in esclusiva. Tra questi, il più popolare e riuscito fu proprio **Zelda BS**, rivisitazione del primo episodio della serie dotato però di dungeon completamente ridisegnati e di nuove armi che avevano fatto il loro esordio in episodi successivi. Il gioco venne distribuito "a puntate": ogni settimana gli utenti del sistema potevano scaricare un nuovo dungeon fino ad arrivare all'ultimo, il nono, in cui ci si ritrovava a combattere il malvagio Ganon.

Nel gennaio del 1987 fu difatti lanciato lo scioccante seguito dell'amatissimo **Zelda no Densetsu**. Perché scioccante? Semplice: il gameplay era stato rivoluzionato e l'aspetto grafico era stato radicalmente cambiato facendo diventare questo episodio un platform a scorrimento orizzontale dotato di elementi RPG e di una trama simile a quella del predecessore. Gli spostamenti maggiori avvenivano sulla mappa del gioco in cui erano evidenziati i dungeon, le città ed i nemici. **Legend of Zelda II – The Adventures of Link**, si rivelò un buon titolo grazie soprattutto all'introduzione di diversi elementi da RPG (uccidendo più nemici si acquisivano nuove abilità e maggiore potenza negli attacchi), ma rimase comunque meno riuscito del precedente. Sia in Giappone che in occidente le vendite furono comunque ottime (quasi cinque milioni di copie vendute solo negli Stati Uniti), ma da ogni parte venne criticato perché non all'altezza del predecessore. Le sue peculiarità lo rendono un episodio a sé nella serie: molte novità introdotte non furono più riprese nei successivi oppure vennero riutilizzate in altro modo (ad esempio i nomi delle città che furono riciclati come nomi di nuovi personaggi). Non per questo il gioco deve essere comunque considerato scadente: semplicemente la voglia di offrire qualcosa di nuovo non portò ai risultati sperati. Di certo il problema maggiore risiede proprio nel suo nome e nella pesante eredità con cui si trovava a confrontarsi: la maggior parte di coloro che gli mossero feroci critiche si aspettavano un seguito più fedele all'originale, mentre **Zelda II** si rivelò a tutti gli effetti un tentativo di rivoluzionare la serie con una struttura di gioco forse troppo ambiziosa per la tecnologia che la Nintendo poteva utilizzare in quegli anni. Si può però aggiungere che **Zelda II** rappresentò una sorta di prova generale per la vera rivoluzione della serie, quella che avvenne solo parecchi anni dopo su Nintendo 64 con il passaggio alla grafica 3D. Di sicuro lo stesso Miyamoto non rimase molto soddisfatto dell'esperimento tanto è vero che i due successivi episodi della serie su Game Boy e Super Nintendo ripresero lo stile che aveva caratterizzato l'esordio sul NES. Fino al 1993, anno di uscita del capitolo per Game Boy, non vennero sviluppati altri seguiti se si esclude il divertente ma limitato Game & Watch multischermo ispirato alla saga e distribuito nell'estate del 1989 per sfruttare questa gallina dalle uova d'oro. La lunga attesa terminò con la distribuzione prima in Giappone e poi negli Stati Uniti di **The Legend of Zelda: Link's Awakening** per il portatile Nintendo. Fin dalla prime schermate del gioco era chiaro che la trama non faceva ritornare Link ad Hyrulem, ma lo spingeva in un nuovo mondo lontano alla ricerca della saggezza che gli avrebbe permesso di impedire il ritorno di Ganon e del suo impero delle tenebre. Durante il suo viaggio Link naufraga sulle coste della sconosciuta isola di Koholint e si risveglia tra le braccia della nuova protagonista femminile: Marin. Scopo del gioco era quello di ritrovare otto strumenti musicali sparsi negli immancabili dungeons e necessari a risvegliare il mitico Wind Fish, una creatura misteriosa imprigionata in un gigantesco uovo sospeso sopra la più alta montagna dell'isola e depositario di molti segreti. Nonostante la trama si discostasse molto da quella dei precedenti **Zelda**, lo schema di gioco ricalcava piuttosto fedelmente quello del primo capitolo della serie e questo contribuì a far riavvicinare i tanti fan persi a causa del "deludente" secondo episodio. La lunga attesa fu inoltre ricompensata da una giocabilità eccelsa, all'ottimo bilanciamento della difficoltà e soprattutto dalle diverse novità introdotte. Tra queste la più significativa era indubbiamente l'aggiunta delle sub-quest, ovvero delle mini-avventure e dei mini-giochi non necessari al completamento del gioco, ma in grado di allungare l'esperienza ludica in modo molto piacevole. Il gioco vide anche una seconda release nel 1998 in occasione del lancio del nuovo Game Boy Color: **Link's Awakening DX** (cioè Deluxe) che oltre ad introdurre la grafica a colori, aggiungeva al gioco originale un nuovo dungeon esclusivamente giocabile sulla versione a colori del sistema e la possibilità di interfacciamento con Game Boy Camera e Printer. Procedendo nell'avventura era possibile acquisire delle "fotografie" che potevano poi essere visionate nel negozio del fotografo, una delle nuove locazioni della versione deluxe. La raccolta di queste istantanee, ottenibili facendo determinate azioni in punti ben precisi del gioco, costituivano una sub-quest tra le più difficili ed originali da portare a termine.

Mentre i giocatori di tutto il mondo finivano le avventure portatili di **Zelda**, la Nintendo stava preparando **Zelda III: A Link to the Past** da tutti considerato il migliore tra gli episodi bidimensionali. Ma questa è un'altra storia e forse, un futuro appuntamento con **Retrohistory**.

<Thefirstplace

Filosofia del retrogaming

Feedback: thefirstplace@katamail.com

a cura di ivanfulco

INTRO - Stadio finale / Stadio ibrido: gloria & declino del platform 2D -

Titolo: Cronache dalla seconda dimensione. Sottotitolo: Come indagare, in tempi di poligono regnante, sulla morte del platform 2D. Svolgimento: Solo il mese scorso **TFP** aveva lordato le sue pagine con un'autopsia dello shoot'em up bidimensionale. Questo mese le pratiche da medico legale proseguono sul fronte del platform 2D. Perché il genere è stato abbandonato? Quali sono stati i suoi limiticriminierrori? In definitiva: ritenete che i platform bidimensionali siano noiosi, ridondanti e scarsamente coinvolgenti? E allora perché state leggendo queste righe? Il mistero s'infittisce. La scelta migliore, in questi casi, è quella di applicare tre punti e riprendere con più calma. A capo...

Se vi state chiedendo cosa significhi il titolo della **INTRO**, la risposta è qui di seguito: lo stadio finale è **Yoshi Island**, splendido esempio di platform evoluto; lo stadio ibrido è **Psychic 5**, splendido esempio di action/platform incrociato. Se vi state chiedendo il senso del titolo della **OUTRO** tornate a leggere **TFP** del mese scorso. Se vi state invece chiedendo quando termina questa **INTRO** la risposta è: "tra 16 parole", come direbbe Stefano Benni. La domanda del mese è: quali sono i crimini del platform 2D?

Psychic 5

Fumo (Flash back): Circa 15 anni fa, accanto alla fermata dell'autobus che ogni mattina mi portava all'Istituto di Correzione Preventiva, c'era un bar piccolo e fumoso, con un'insegna incrinata su due lati. Al suo interno, in una saletta piccola e fumosa, stagionava un cassone da videogioco incrostato di cenere. Su quello schermo vidi per la prima volta **Psychic 5**...

Memorie (Coin-op): Psychic 5 era la risposta di Jaleco all'ipotesi di un action/platform con influenze nippo-esoteriche. Ai comandi di una piccola ESPer, una bambina con poteri paranormali compressa in 241 pixel, il giocatore era chiamato a percorrere livelli labirintici densi di power-up e di avversari, nella folle corsa verso Satana (da demolire a fine stage) e contro il conto alla rovescia (da temere per l'intero stage). Era quello il tempo in cui due pulsanti erano sufficienti allo scopo ludico. E i due pulsanti del cabinato di **Psychic 5**, più di qualunque altro, erano perfetti prolungamenti delle nostre dita, con i quali far saltare il nostro personaggio e colpire di martello senza passare per nessun tipo di meccanismo cosciente. Era la sensazione, estremamente affascinante, di dominare lo spazio. Forse per la possibilità di spiccare quei salti smisurati, in grado di esplodere con tale semplicità da riempire il cuore. Forse perché già amavamo il vecchio **Bomb Jack** (1984), e la possibilità di muoversi lateralmente in volo planato ci affrancava da odiose ed inutili leggi fisiche. Forse perché la possibilità di sfoderare martellate rimanendo magicamente a mezz'aria ci regalava piccoli bagliori di onnipotenza e qualche reminiscenza di cartone animato giapponese. Tutto questo mentre intorno a noi si svolgeva, come in un teatro di marionette, la vita ironica che Jaleco aveva creato per quei mondi. In quei livelli contorti, seppure a percorso obbligato, trovavano posto centinaia di vasi da spaccare, di bonus punti e tempo, di lettere da accumulare per conquistare vite, ma soprattutto di assurdi personaggi deambulanti. Avversari trascinati di peso da una parodia di una parodia di una parodia di un manga (comico), tra ombrellini e bauli, lampade ed orologi a pendolo, passando per streghe volanti (a cui sottrarre la scopa magica per alcuni secondi) e giungendo al Satana finale, seduto sul suo trono e da martellizzare a morte per conquistare l'accesso al livello successivo...

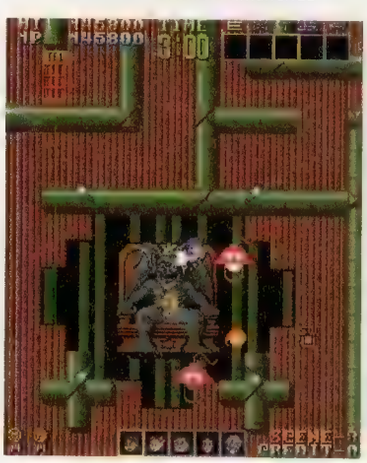
Karl Marx (Plusvalore): Oltre salti, martellate e bonus, **Psychic 5** offriva altra gioia che deviasse dalla classicità. L'opera Jaleco era anche altri 4 personaggi, da liberare progressivamente nei livelli e da sfruttare con religioso stile. Una quaterna di ESPer ultrastereotipati, ognuno con le sue qualità di salto, attacco, velocità e planata, ed ognuno precisamente pensato per superare determinati ostacoli. Era sufficiente entrare in una delle cabine del telefono disseminate nei livelli per trasformarsi, novelli superman, nel personaggio più indicato per raggiungere la meta, tra nemici ostici da schiantare con il ciccione, salti proibitivi da superare con lo smilzo o sezioni orizzontali da sorvolare con il vecchio. Un meccanismo preciso & quadrato, fondato sul classico modello ostacolo-personaggio-soluzione, trasformato coerentemente da Jaleco in codice binario. Binario-treno. Treno-autobus. Autobus-Refrain...

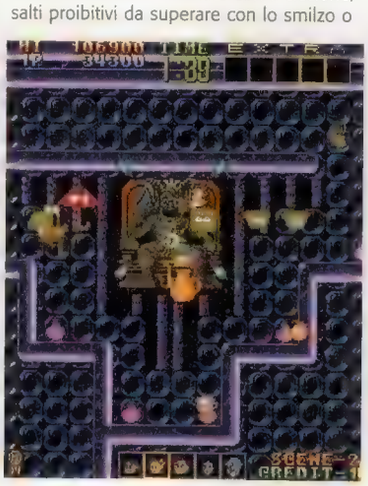
Doppio gioco (Flash forward): Pochi giorni fa, accanto alla fermata dell'autobus che oggi di lì non passa più, ho ritrovato quel bar piccolo e fumoso con l'insegna incrinata su due lati.

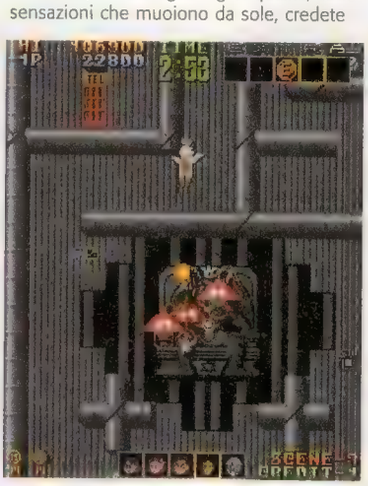
Ed è così che, preso dalla nostalgia, sono rientrato in quella saletta. No, **Psychic 5** non era più al suo posto, sostituito da una mezza dozzina di tristi videopoker e da un'aria notevolmente più fumosa. Però, il giorno seguente, in un'altra saletta assolutamente lontana da quei ricordi, mi sono imbattuto davvero in quel cassone. Ed è allora che ho pensato che...

James Joyce (Bottom line): Psychic 5 è la conferma sperimentale che contro alcuni valori del videogioco il tempo non può nulla. È vero: trovarsi di fronte a quel vecchio cassone Jaleco, dopo 15 anni dalla pubblicazione, scatena una sensazione di decadenza. Non è la cenere millenaria di sigarette, non sono i graffi pesanti sul cabinato, ma é **Psychic 5** che ci tradisce. Erano questi i personaggi ed i livelli che amavamo? Erano questi i poveri suoni ed i colori che ci stupivano un tempo? Sì, è vero, il tempo addolcisce tutto ciò che è ricordo. È questa una delle fondamenta del retrogaming. Ma queste piccole amarezze, nel retrogaming di qualità, sono sensazioni che muoiono da sole, credete a chi scrive. E muoiono in un preciso istante, proprio quando la moneta scivola nella gettoniera ed il Videogioco Antico, di nuovo vivo alla pressione del 1P-start, risorge. È in quel momento, che lo si voglia o meno, che si riesce a tornare nelle salette piccole e fumose...

Scheda Artistica
Formato: **Arcade**
Anno di produzione: **1987**
Produttore: **Jaleco**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Action/Platform**







Yoshi Island

"Game Design è pensare "maledetto bastardo" mentre si sorride"

Non cercate una massima del genere nei Baci Perugina. Questo è materiale per giocatori di **Yoshi Island**, o per chiunque si sia confrontato almeno una volta con l'arte di chi conosce il Game Design. C'è un angolo della memoria, appena dietro alla lista della spesa, nel quale le esperienze vissute perdono le sensazioni periferiche per rimanere chiare e definite nella loro purezza. In quell'angolo riposa **Yoshi Island**, esattamente accanto alla partita a pallone sulla spiaggia a fine estate, al momento nel quale i calcoli del secondo problema della maturità quadravano miracolosamente, e al giorno nel quale in soffitta ritrovammo un baule di roba vecchia e cominciammo a rovistare. Proprio lì…

"Datemi un punto d'appoggio
e solleverò il mondo.
Datemi 3 pulsanti e creerò un mondo"

Al team responsabile di **Yoshi Island**, nel 1995, diedero proprio 3 pulsanti. E loro assegnarono al primo il salto, al secondo lo srotolamento della lingua e al terzo lo sparamento di uova. Tutto materiale oscuro se elencato su carta, ma da illustrare con dedizione in caso si vogliano comprenderne le potenzialità. Da qui la necessità di una rolling demo letteraria. Un espediente descrittivo per dare vita al gioco. Un minimo d'immaginazione. Si trascenda la carta. Ora siamo altrove, di fronte a **YI**, mentre…

Sullo schermo ipotetico compare la scritta "Press Start". Yoshi vagabonda per le ambientazioni 2D con un sorriso ebete sul muso, mentre un indolente Baby Mario gli siede in groppa in attesa d'essere scarrozzato a casa. Il dinosauro, da parte sua, avanza a passo militare verso un baratro, ottimo inizio per una rolling demo illustrativa. Giunto sull'orlo del precipizio Yoshi spicca un balzo. Sul muso conserva il sorriso mentre, nonostante l'entità del balzo, la forza di gravità sembra impedirgli di raggiungere l'altra sponda. Terrore. Ma solo per pochi istanti. Il giocatore tiene premuto il pulsante di salto e Yoshi, novello triplista, scalcia in aria, guadagnando metri di traiettoria volante in stile Warner Bros. Soddisfazione. Sul muso l'espressione dello sforzo disumano, ma poco male: Yoshi è sulla terraferma. E prosegue il vagabondaggio. Scrutando l'orizzonte lo sguardo approda così a ore 3, dove il dinosauro scorge un avversario. È un Goomba. L'essere ostile ci attende doppiogiochista, come solo in un duello di Sergio Leone. Tara-tara-taaa [riff di Morricone]. Yoshi si avvicina, srotola la lingua e risucchia l'avversario trattenendolo nella boc-caverna. Perplessità. Il giocatore osserva il dinosauro con l'ingombrante fagotto nelle fauci, poi preme in basso sulla croce direzionale e Yoshi, novello fachiro, ingoia l'animale, sfornando prontamente un uovo alle sue spalle. Sul muso l'espressione del vago dolore, ma poco male: ora dietro di noi c'è un altro uovo che, a carovana con gli altri, ci seguirà fino al momento del bisogno. Ovvero ora. Perché ancora, come destino, Yoshi scruta l'orizzonte e, a ore 3, scorge una tartaruga a guscio duro. In vita mia avrò visto 10 tartarughe, lo giuro, e mi chiedo perché solo nei giochi di Miyamoto sia pieno come Gardaland. Smarrimento. Ma Yoshi intanto riflette: possibile slinguazzare una tartaruga, certo, ma impossibile ingoiarla. Spazio allora al piano B. Il giocatore preme il pulsante dello sparamento uovico e un mirino ruota velocemente di fronte al dinosauro, da ore 5 a ore 1 (e ritorno). Un'altra pressione e SPIM! [effetto sonoro in stile telefilm di Bat-Man]: l'uovo cessa di essere uovo per diventare proiettiluovo con traiettoria rasoiata. Come dire: non incrociate quella bomba. Altro che non aprite quella porta. La tartaruga, estinguosamente, soccombe all'impatto. Sul muso l'espressione del trionfo. Ma non su quello di Yoshi, su quello del giocatore. Così funziona **Yoshi Island**. E così termina la demo letteraria di illustrazione. Sullo schermo ipotetico compare la scritta "Press Start". E forse è meglio fare come dice…

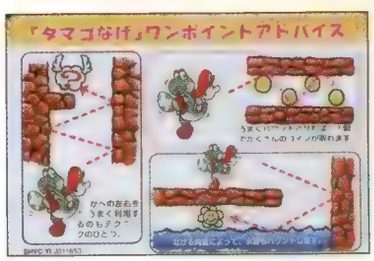
"È anche dentro gli schermi
che si distingue il pavido dall'impavido
il disorganico dal razionale"

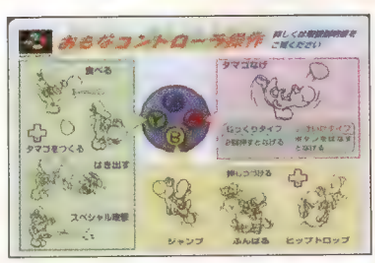
Baby Mario, volto imberbe e cappello enorme che gli affonda sul cranio, piange come un ossesso. In questo momento veleggia a mezz'aria in una bolla di sapone, versando lacrime non nebulizzate mentre un timer scorre all'indietro. Pausa. Fermo immagine. Torniamo qualche fotogramma indietro, alla ricerca dei motivi per cui Baby Mario si trova lassù. La ragione è che in **Yoshi Island**, che il Dio dei videogiochi lo perdoni, quasi non esiste la morte. Il dinosauro può puntare al creatore precipitando nei burroni, affondando nella lava o in poche altre evenienze ostili. Ma per il resto ogni contatto traumatico con gli avversari provoca il semplice disarcionamento del bimbo mafioso che porta in groppa. Eccolo, Baby Mario, frignante nella sua bolla, mentre vola via spinto dalle correnti, con il giocatore costretto agli straordinari per recuperarlo prima dello scadere del tempo. Sarà al secondo zero che i Kamek's Toadies arriveranno elicotteristici a portarlo via. E con lui anche una delle nostre vite. E pensare che Yoshi, povero dinosauro, non voleva far altro che terminare questo livello, magari togliendosi piccole soddisfazioni e completandolo al 100%. Sì, perché è anche dentro gli schermi che si distingue il pavido dall'impavido, il disorganico dal razionale. E in ogni schermo di **YI** (o meglio, in ogni suo livello) c'è una quantità prestabilita di item opzionali da raccogliere, in puro stile Nintendo. Cinque fiori, ognuno dal valore di 10%; venti monete speciali, confuse tra le altre e ognuna del valore di 1%. Ed un totale che arriva a 70%. Per il resto tante stelle, utili per aumentare i secondi del timer (il conto alla rovescia per recuperare Mario) fino al limite di 30, che con gli altri 70 producono un 100. Ed ecco il Perfect. Sempre cercando di conservare ogni prezioso secondo fino al traguardo, senza che il bimbo mafioso, sempre pronto a frignare, voli via…

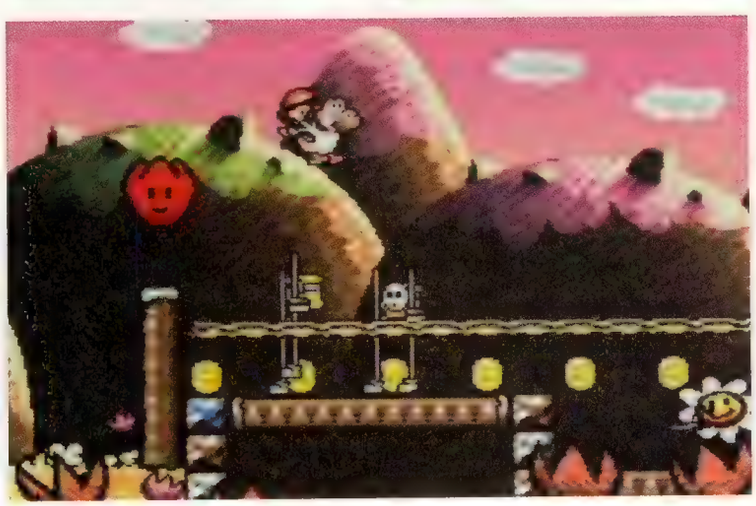
"Il giocatore è maiale,
il buon videogioco è fango"

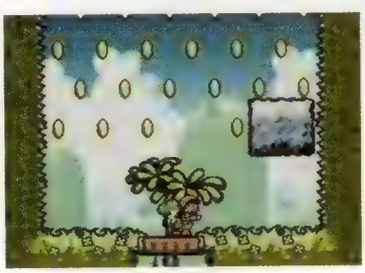
Sono qui a pensare "maledetto bastardo" e sorrido. Proprio perché, pad in mano, sono troppi i colpi di pennello passati su meccaniche di gioco impossibili da recintare in un racconto. Tantomeno in una recensione. È un miyamondo qui dentro. Un equilibrio massiccio di gioco & pensiero, fatto di istinto e perizia [platform], di meccanismo ed ingegno [puzzle]. Ogni fiore, ogni moneta, ogni secondo, è tutto sangue da versare per completare la raccolta [hai fatto 5 album tutti con Facchetti?], avendo oltretutto profondo piacere nel farlo. Percorrendo livelli, perlustrando sottosezioni, scovando segreti e trasportando chiavi in cerca di porte. Più un migliaio di altre piccolezze. Più un centinaio di avversari differenti. Più. Sulla scia di **Super Mario World**, con altrettanto genio compresso, ma con una propensione particolare per l'enigma, il punto interrogativo, la possibilità di tagliare dritto verso il traguardo ma con la sensazione forte, fortissima, di potersi essere persi qualcosa altrove, qualche brandello di divertimento, di meraviglia, di gratificazione, proprio perché non si percorre un mondo di **Yoshi Island**, si vive e basta. È così che ogni ruota dentata s'allinea all'altra, sfornando bilanciata soddisfazione per cultori dell'azione e per cultori del pensiero, come solo ci si potrebbe aspettare da uno shigeruniverso. E mentre si cerca di completare questo livello al 100%, le sensazioni di gioco si accavallano placidamente. E ci si sente liberi come durante una partita a pallone sulla spiaggia, intelligenti come dopo aver risolto un secondo problema, e dannatamente avidi di esplorare come solo di fronte ad un baule di roba vecchia. E così ci si spiega anche, sui titoli di coda, perché **Yoshi Island** abbia un posto proprio lì, appena dietro alla lista della spesa, esattamente accanto a voi sapete cosa…

Scheda Artistica
Formato: **Super Famicom**
Anno di produzione: **1995**
Produttore: **Nintendo**
Sviluppatore: **Interno**
Genere: **Platform 2D**









OUTRO - Le 4 tesi teologiche di giugno: I crimini del platform 2D -

***Mario 64** riassume in sé i principali caratteri del platform 3D. Il titolo di Miyamoto segna il passaggio definitivo al concetto di "mondo" e a quello di "missione", offrendo inoltre mondi "alterabili" e che conservano nel tempo le alterazioni. La possibilità di abbassare il livello dell'acqua all'esterno del castello è l'esempio più chiaro della tendenziale mutabilità degli ambienti 3D.*

L'uomo posto di fronte alla Verità trema come solo la foglia al vento leggero. È nella sua natura. E la Verità, in questo caso, è che il platform 2D è uno dei generi in via d'estinzione. Questo potrebbe suscitare in molti lettori un feroce istinto sonnosbadiglico, è ovvio, ma tra le schiere dei retrogamer molti parlano al riguardo della fine di un'epoca. Il platform 2D, a parte rari esemplari su home-console, resiste con buona decisione solo sulle console portatili, ma non si tratta di virtù, quanto di semplice necessità. Una strada dettata soprattutto dalle limitazioni tecnologiche e che, in futuro, potrebbe essere progressivamente abbandonata. Per il resto? Per il resto quasi nulla. Ma perché il platform 2D è morto? Quali sono stati i suoi limiti? **TFP** ripercorre un sentiero simile a quello percorso il mese scorso e vi propone i 4 elementi incriminati…

1. **Esplorazione limitata**. Il platform 2D soffre di una limitatezza intrinseca per quanto riguarda l'esplorazione. Il motivo, come evidente, è da ricercarsi nelle modalità di rappresentazione dello spazio: la rappresentazione "spaziale" del 3D, contro la rappresentazione "pittorica" del 2D. Questo comporta 3 motivi di variazione, peraltro strettamente collegati l'uno con l'altro:
   - **Alterazione della percezione.** La percezione del mondo virtuale da parte del giocatore muta totalmente. Non solo assume rilievo il concetto di punto di vista o di inquadratura, ma la prospettiva altera anche la percezione delle dimensioni. Una differenza pratica simile a quella che intercorre tra l'esplorazione visiva di un quadro e quella di una stanza.
   - **Estensione esponenziale dello spazio.** Ad ogni dimensione aggiunta, lo spazio, come noto, si amplia esponenzialmente. Molto semplicemente: mentre uno "spazio" unidimensionale ha lunghezza = X, uno spazio bidimensionale ha area = X^2 e uno spazio tridimensionale ha volume = X^3. Le maggiori dimensioni influiscono quindi sulla difficoltà di esplorazione, già resa più complessa dall'alterazione della percezione. Un elemento che aumenta in genere la dispersività degli ambienti tridimensionali.
   - **Moltiplicazione delle possibilità di occultamento.** L'elemento più rilevante. Nel platform 2D lo spazio presente su schermo è in genere interamente visibile. L'esplorazione, in pratica, consiste nel far comparire su schermo lo spazio in cui si trova l'oggetto. Nel 3D, invece, è possibile ricorrere a numerose "tecniche di occultamento". Si amplia ad esempio il concetto di "oggetto nascosto", ovvero di un oggetto che, pur trovandosi materialmente nello spazio inquadrato, può non essere visibile a causa di un altro che ne impedisce la visuale. Si introduce inoltre il concetto di "obiettivo all'orizzonte", in caso di oggetti che, pur trovandosi materialmente nello spazio inquadrato, non sono chiaramente riconoscibili a causa della distanza a cui si trovano (cfr. **Jak and Daxter**). Ritorniamo così al concetto iniziale: mentre nel 2D la ricerca consiste nel raggiungimento della schermata che contiene l'oggetto ricercato, nel 3D è necessario anche esplorare lo spazio. Notevoli sono in questo caso le differenze per quello che riguarda le possibilità di design. Nel 2D il designer complica in genere l'esplorazione rendendo più ostica la strada che ci separa dall'oggetto. Nel 3D il designer può invece agire sia sulla strada, sia sul posizionamento spaziale dell'oggetto, laddove quest'ultimo può essere nascosto o, comunque, reso non immediatamente visibile (posizionandolo ad esempio ad un'altezza differente rispetto al punto di vista).

2. **[Inter]azione elementare.** Il 3D permette di interagire con oggetti/ostacoli in maniera più complessa rispetto al 2D. Per semplificare il concetto è sufficiente pensare a com'è possibile affrontare un ostacolo nei due casi. Nel bidimensionale un ostacolo è superabile da sopra o da sotto. Nel tridimensionale è invece aggirabile spazialmente, a 360 gradi. Questo garantisce ai designer di sfruttare più semplicemente 2 possibilità: dotare il personaggio di più azioni & creare oggetti con più usi. Nel 3D una casa è accessibile da quattro lati (più il tetto). Un incendio può essere spento girandogli intorno e non solo posizionandosi su un lato o sull'altro. Mirare ad un bersaglio con inquadratura soggettiva prevede che si prendano in considerazione asse X, asse Y e distanza (meccanica applicabile anche nel 2D, ma con ovvie limitazioni e in genere a costo di più risorse). Un nemico, fattore fondamentale, può essere inoltre colpito sul fianco oltre che dalle 4 direzioni classiche del 2D.

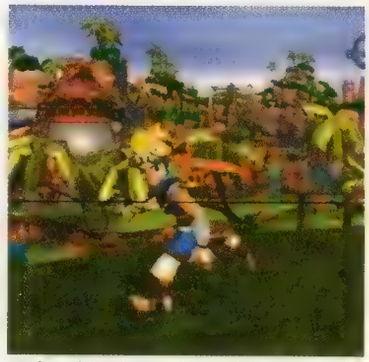
3. **Struttura lineare.** Il passaggio al platform poligonale ha significato l'evoluzione effettiva dal concetto di "livello" a quello di "mondo", e da quello di "percorso" a quello di "missione". Andiamo per gradi…
   - Livello ➡ Mondo – Nel bidimensionale, lo spazio nel quale avviene l'azione è assimilabile ad una pergamena che si srotola al nostro passaggio. Uno spazio in genere privo di memoria, dove personaggi e oggetti ricompaiono o riprendono posizione se si riaccede ad una sezione già superata. Nel tridimensionale, invece, lo spazio è in genere un ambiente vivo, pulsante, in evoluzione, che conserva memoria di sé stesso. Mentre il *livello* si ripete immutato, il *mondo* evolve, si trasforma.
   - Percorso ➡ Missione – Nel platform 3D evolve anche il concetto di "obiettivo". Nel 2D l'azione di completamento si fondava sull'idea di "percorrere" un livello. Nonostante i possibili (e spesso rilevanti) sottobiettivi di raccolta, il concetto fondamentale era quello di procedere semplicemente dalla partenza all'arrivo. La nascita dei mondi poligonali ha invece cancellato i concetti rigidi di partenza, arrivo e percorso, sostituendo loro quello più versatile di "missione". Ora il giocatore è chiamato a svolgere un compito. Un'azione che può assumere forme diverse e che, soprattutto, può adattarsi dinamicamente al mondo in cui si svolge, ridefinendo ogni volta partenze e arrivi. L'obiettivo di un platform, da equazione da svolgere (magari dedicandosi alle parentesi con ordini differenti), diventa scatolone in cui rovistare. Al suo interno c'è tutto ciò che avrebbe fatto parte di più livelli tradizionali, combinato ed incrociato per poter, contemporaneamente, essere sfruttato (nel caso dell'oggetto necessario per la missione) o ostacolare/inquinare l'azione (nel caso dell'oggetto inerente un'altra missione, che va analizzato prima di poter stabilire con certezza che può essere ignorato).

4. **Immersione ambientale inferiore.** Il mondo tridimensionale, per sua stessa natura, garantisce una sensazione di immersione ambientale molto più accentuata. Mentre nel 2D il giocatore guida solitamente il personaggio in un mondo estraneo, nel 3D tende invece ad identificarsi con il personaggio, fino al limite estremo dell'immersione totale, quando si ha la sensazione di essere pienamente all'interno di un ambiente virtuale. Questo comporta in genere l'amplificazione emotiva di ogni azione/evento. Il giocatore recepisce con maggiore intensità gli stimoli provenienti dal mondo virtuale, si sente parte di un mondo vero. La sospensione dell'incredulità è in questo caso un obiettivo più semplice da raggiungere per i designer. Questo fattore favorisce, tra le altre cose, l'inclusione di elementi adventure. Le missioni, i dialoghi ed i personaggi tendono infatti ad assumere naturalmente un maggior spessore, a vantaggio della credibilità generale. Quello che in un mondo bidimensionale poteva essere ritenuto pretestuoso, in un mondo tridimensionale può essere ritenuto più facilmente credibile…

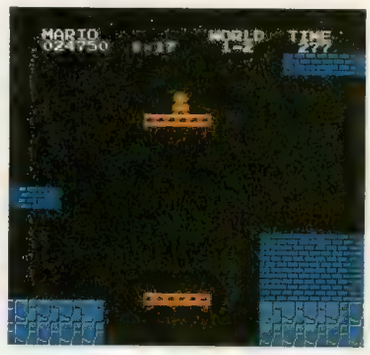
Con questo termina la nostra analisi in 4 punti. La seconda di quella che, se il feedback sarà positivo, potrà divenire una piccola serie. Un "a presto", alla prossima **OUTRO**…

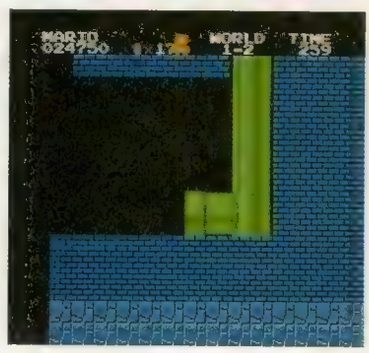
Filosofia del braccio bionico & Next Month

Il prossimo mese **TFP** si aggancia con stile su parete orizzontale, si lancia nel vuoto e si proietta nel numero estivo di **Super Console** con traiettoria ventoneicapellica. Ascoltate. Percepite qualcosa? È il silenzio che precede l'esplosione. Si prepara infatti un'edizione speciale di **TFP**, con una **OUTRO** imbottita di steroidi e piena di spunti per riflettere per l'intera estate sulla filosofia del videogioco. Punto 1: recensione di un caposaldo dell'era NES. Punto 2: grassoccio articolo di chiusura dedicato interamente ai metodi di classificazione alternativi per i videogiochi. Tra il serio ed il faceto. Proprio perché, lo si conceda, non si vive di sola filosofia. È con tali promesse in stile campagna elettorale che **TFP** chiude il sipario. Ovazione degli astanti e valanga di voti degli elettori. Quindi, come ovvio, reiterazione della domanda del mese: quali sono i crimini del platform 2D?



***Jack and Daxter**, con il suo orizzonte esteso, è finora il platform 3D che ha sfruttato maggiormente la possibilità di "occultare" gli oggetti posizionandoli alla distanza. Una tecnica che incoraggia una reale esplorazione visiva dello spazio tridimensionale, spingendo il giocatore a riconoscere/ricostruire gli oggetti all'orizzonte.*





***Super Mario Bros** offriva esempi interessanti di "occultamento" 2D. Ai limiti del platform bidimensionale Miyamoto non rispose rendendo semplicemente "ostico" il raggiungimento dell'oggetto, ma "occultando" la strada: alcuni passaggi segreti erano infatti posti ai limiti dello spazio inquadrabile, così da aggirare i parametri di esplorazione del giocatore. Nella sequenza il famoso passaggio verso i warp del livello 1-2.*

***Nota:** nell'analisi contenuta nella **OUTRO**, platform bidimensionale e tridimensionale sono associati a precise caratteristiche. Queste ultime non sono però necessarie o esclusive di 2D e 3D. Si tratta piuttosto di caratteristiche diffuse in ognuno degli approcci. Caratteristiche comuni proprio perché agevolate dalla natura stessa del 2D o del 3D, perché più semplici da implementare per i designer o più efficaci dal punto di vista ludico*

SUPER**TRIX**

Spiderman The Movie

Per utilizzare Mary Jane
Per utilizzare Mary Jane, selezionate l'opzione denominata Specials è inserite come codice GIRL-NEXTDOOR. Il corretto inserimento del codice sarà sottolineato da una risata del Green Goblin. Per disattivare il trucco basta che inseriate nuovamente il codice.
Tutte le combo
Per avere a disposizione tutte le combo selezionate l'opzione denominata Specials e inserite come codice KOALA.
Modalità Cheat
Per attivare tutta una serie di trucchi selezionate l'opzione denominata Specials e inserite come codice ARACHNID. In questo modo sbloccherete tutti i livelli di gioco, tutti i filmati FMV e tutte le immagini presenti nella galleria fotografica. Il corretto inserimento del codice sarà sottolineato da una risata del Green Goblin. Per disattivare il trucco basta che inseriate nuovamente il codice.
Selezione del livello
Per avere la possibilità di selezionare liberamente il livello, selezionate l'opzione denominata Specials e inserite come codice IMIARMAS. Il corretto inserimento del codice sarà sottolineato da una risata del Green Goblin. Per disattivare il trucco basta che inseriate nuovamente il codice.
Ragnatela infinita
Per avere a disposizione una quantità infinita di ragnatele, selezionate l'opzione denominata Specials e inserite come codice ORGANICWEBBING. Il corretto inserimento del codice sarà sottolineato da una risata del Green Goblin. Per disattivare il trucco basta che inseriate nuovamente il codice.
Livello d'allenamento bonus
Per avere accesso al livello d'allenamento bonus, selezionate l'opzione denominata Specials e inserite come codice HEADEXPLODY. Il corretto inserimento del codice sarà sottolineato da una risata del Green Goblin. Per disattivare il trucco basta che inseriate nuovamente il codice.

State Of Emergency

Tutte le armi
Per avere a disposizione tutte le armi mettete in pausa il gioco, quindi tenendo premuto L2 premete ●, ●, ●, L1, R1, R2, ●, ●, ●, ●, ●.
Invincibilità
Per ottenere l'invincibilità, nel corso di una partita premete in sequenza L1, L2, R1, R2, ✕.
Tempo infinito
Per avere a disposizione tempo infinito, nel corso di una partita premete in sequenza L1, L2, R1, R2, ●.
Munizioni infinite
Se volete avere a disposizione munizioni infinite, nel corso di una partita premete L1, L2, R1, R1, △. Questo trucco deve essere inserito quando non avete in mano un'arma.
Personaggi piccoli
Se volete che tutti i personaggi presenti nel corso del gioco siano molto più piccoli del normale, nel corso di una partita premete R1, R2, L1, L2, ✕.
Personaggi grandi
Se volete che tutti i personaggi presenti nel corso del gioco siano molto più grandi del normale, nel corso di una partita premete R1, R2, L1, L2, △.
Personaggi normali
Per annullare i due trucchi precedenti e far tornare tutti i personaggi presenti nel gioco a dimensioni normali, nel corso di una partita premete R1, R2, L1, L2, ●.

Deus Ex: The Conspiracy

Menu dei trucchi
Per attivare il menu dei trucchi, andate nella schermata Images (selezionando Golas/Notes/Images) quindi premete L2, R2, L1, R1, ST►, ST►, ST► per attivare le seguenti opzioni:

God Mode (Invincibilità)
Full Health (Energia vitale al massimo)
Full Energy (Energia al massimo)
Full Ammo (Munizioni al massimo)
Full Mods (Mods al massimo)
All Skills (Tutte le abilità)

Mister Mosquito

Papà Mosquito
Per utilizzare papà mosquito, nella schermata di selezione dei personaggi tenete premuto il tasto L2 quindi premete ▲, ►, ◄, ▼, ●, ●, ●, R2, R2, R2. Un effetto sonoro segnalerà il corretto inserimento del trucco.
Mamma Mosquito
Per utilizzare mamma mosquito, nella schermata di selezione dei personaggi tenete premuto il tasto L1 quindi premete ▲, ►, ◄, ▼, ●, ●, R1, R1, R1. Un effetto sonoro segnalerà il corretto inserimento del trucco.

Star Wars Racer Revenge

Riparazione senza perdere velocità
Quando state correndo e avete subito dei danni, tenete premuto contemporaneamente i tasti L2 e R2 per effettuare una riparazione senza perdere velocità.
Nuovo concorrente
Per sbloccare un nuovo concorrente selezionate la modalità Tournament e concludete le prime quatto gare in prima posizione.

Tiger Woods PGA Tour 2002

Tutti i golfisti e i percorsi
Per poter utilizzare tutti i golfisti e i percorsi inserite come codice ALLORNOTHIN.
Tutti i percorsi
Per poter utilizzare tutti i percorsi inserite come codice GIVEITUP.
Pallina più veloce
Tenete premuto il tasto ✕ quando la pallina è in aria per accelerare il suo movimento.
Pallina più lenta
Tenete premuto il tasto △ quando la pallina è in aria per accelerare il suo movimento.
Per controllare l'effetto della palla
Tenete premuto il tasto △ quando la pallina è in aria per rallentare il suo movimento, quindi premete una direzione e il tasto L2 per controllarne l'effetto.
Golfisti bonus
Sconfiggete un golfista nella Tiger Challenge per sbloccarlo nelle altre modalità di gioco.
Percorso Princeville
Guadagna $50,000 con un golfista creato dal nulla.
Percorso Royal Birkdale
Guadagna $400,000 con un golfista creato dal nulla.
Per utilizzare Brad Faxon
Per utilizzare Brad Faxon inserite come codice ENOXAF14D.
Cedric "Ace" Andrews
Per utilizzare Cedric "Ace" Andrews inserite come codice TSWERDNA12O.
Colin Montgomery
Per utilizzare Colin Montgomery inserite come codice EYTNOM09E.
Jasper Parnevik
Per utilizzare Jasper Parnevik inserite come codice OKIVENRAP02U.
Jim Furyk
Per utilizzare Jim Furyk inserite come codice OKYRUF05R.
Justin Leonard
Per utilizzare Justin Leonard inserite come codice RDRANOAEL13O.
Lee Janzen
Per utilizzare Lee Janzen inserite come codice INEZNAJ11W.
Melvin "Yosh" Tanigawa
Per utilizzare Melvin "Yosh" Tanigawa inserite come codice WAWAGINAT07I.
Notah Begay III
Per utilizzare Notah Begay III inserite come codice DYAGEB04E.
Stuart Appleby
Per utilizzare Stuart Appleby inserite come codice UYBELPPA160.
Solita Lopez
Per utilizzare Solita Lopez inserite come codice GZEPOL10R.
Super Tiger
Per utilizzare Super Tiger inserite come codice 2TREPUS01S.
Vijay Singh
Per utilizzare Vijay Singh inserite come codice SHGNIS03P.

INTERNATIONAL

a cura di
Matteo Bittanti

feed*back*
mbittanti@libero.it

MBF TODAY
AVAILABLE AROUND THE WORLD?

Matteo "mbf" Bittanti è docente di "Teoria & Tecnica del Videogioco" presso la Nuova Accademia di Belle Arti di Milano (www.naba.it), "Storia & Critica del Cinema" presso l'Istituto Superiore di Comunicazione di Milano (www.isc.it) e "Analisi degli Audiovisivi" presso l'Università Cattolica di Milano (www.unicatt.it). È ricercatore presso la Libera Università di Lingue e Comunicazione di Milano (www.iulm.it). Si definisce un "teorico del technoludismo" a tempo perso. Tra le sue ultime ossessioni ludiche andrebbero citati *Ico* (PS2), *Virtua Tennis 2K2* (DC), *Winning Eleven 6* (PS2). Aspetta: *Sim City 4* (PC), *Brute Force* (Xbox) e *Super Ghouls'n Ghosts* (GBA). Tanto per.

®umori

in between	**jazzanova**
modern mantra	**dj spooky**
april remixes	**yoshihiro hanno**
OverClocked ReMix	**autori vari**
VGMix	**autori vari**
C64 Audio	**autori vari**

letteratur@videoludica 1

Ben Marcus è un personaggio assolutamente inclassificabile. Probabilmente, sul suo biglietto da visita è indicato "scrittore", ma un'apposizione come "fabbricatore di maschere" sarebbe ugualmente appropriata. Definiamolo allora un creatore di mondi, un meccanico dell'eXistenZa e chi si è visto, si è visto. I suoi racconti, brevi ma intensi, si collocano al crocevia tra la poesia ed il manuale di istruzione dei videogiochi. Non è uno scrittore: è un programmatore [del resto, cos'è un programmatore se non uno scrittore?]. Prendiamo "THE MAN", un micro-brano tratto da *The Age of Wire and String* (Knopf, 1995 inedito in Italia). Quando ho fatto cadere l'occhio su queste righe ho pensato a Molyneux. A Will Wright. Ho pensato a **Populous**. A **Black & White**. A **The Sims**. Ho pensato e siccome non mi succede molto spesso, ho avuto paura. Tanta paura. Poi mi sono tranquillizzato. Il Prozac fa miracoli. Bando alle ciance: signore e signori, ecco a voi Ben Marcus, programmatore. Adesso vado a scavarmi un buco.

THEMAN activity looks like many other tasks. An overhead view shows your man in your choice of terrain, accompanied by certain fellow living creatures such as slow-moving children and older, less relevant persons which can do no harm. An occasional bald eagle soars overhead and fellow men sniff at you in greeting. Your man can run walk, sleep, drink, eat, and, of course, weep and die.
But it is actually living as a man that makes Man addictive-and life as a man is hard. Man lets you move through different scenarios, from the simple-killing the child or finding water-to the difficult-mating with a man of the opposite sex. You can operate in a campaign mode where your man lives in a pack and tries to become the "thompson," or supreme leader, while grappling with everyday survival. Bad weather, nonspecific terrain, and scarce food all are quick conquers compared to the threat of the animal; eluding the dog that might stalk you is nearly futile, and not worth failing at, even for points of valor. The quickest scenarios, such as digging the hole and achieving confinement, ultimately prove to be the fastest forms of exit, considering the complete coverage of the animal, and its central, driving need to have your man, wherever you may have hidden him.

Link: http://www.benmarcus.com/

letteratur@videoludica 2

"Loading…
La figurina umana corre lungo un corridoio. È disegnata con grande affetto, in maniera persino un po' sentimentale. Se si preme il tasto Up, balza in alto, si inarca, rimane sospesa in aria per un secondo e tenta di afferrare qualcosa sopra di sé. Se si preme Down, piega le gambe e cerca di sollevare qualcosa da terra. Se si preme Right, scatta verso destra. Se si preme Left, verso sinistra.
In realtà la si può manovrare con molti tasti, ma questi quattro sono fondamentali.
Il percorso lungo cui corre la figurina si trasforma. Per lo più è una sorta di cunicolo di pietra, ma talvolta diventa una galleria di sorprendente bellezza, con un fregio orientale alla parete e finestre alte e strette. […] Per riuscire in questo gioco bisogna dimenticare che si stanno premendo dei tasti e diventare la figurina stessa: solo allora lei acquisirà il grado di agilità necessario per tirar di spada, scivolare in mezzo a porte-trancia che si richiudono con uno scatto su stretti corridoi di pietra, superare in un balzo le buche e correre su lastre che sprofondano, ognuna delle quali riesce a sostenere il peso del corpo per un solo secondo, sebbene la figurina non abbia affatto corpo né tantomeno peso, come non ne hanno, a pensarci bene, neanche le lastre che si staccano, per quanto convincente possa sembrare il tonfo che producono cadendo."
(da "Il Principe del Gosplan", pp.187-188)

Viktor Pelevin è una delle firme più vibranti, energetiche ed innovative della nuova narrativa russa. A tutti gli appassionati di fantapolitica, non posso che consigliare il bellissimo *Omon Ra* (Mondadori, 2000), una sorta di *Capricorn One* post-comunista. Altrettanto brillante è *Un problema di Lupi Mannari nella Russia Centrale* un'antologia di racconti pubblicata da Mondadori un annetto fa. Alcune delle storie sono terribilmente divertenti ("Dormi", "Il Nono Sogno di Vera Pavlovna", "Ontologia dell'infanzia"). Altre sono un po' inconcludenti ("La giornata del conducente di Bulldozer"). Ma c'è un racconto che vale da solo la lettura del libro. Si intitola "Il Principe del Gosplan," una storia ludo-criptica, satirica e surreale al tempo stesso. Si tratta di una riflessione spiazzante sugli effetti alienanti della burocrazia e dei videogiochi. Esilaranti i passaggi in cui i piloti dei simulatori di volo ricevono le massime onorificenze... Ma si pensi anche a questo passaggio, in cui Pelevin riassume, in tre righe, l'essenza del videogioco inteso come innovazione/illusione technoludica (technologia + ludus, tecnologia del gioco):

"È già più di un anno che corri nel labirinto," continuò Petjia "ma ti sei mai chiesto se è reale o no?"
"Chi?"
"Il labirinto."
"Vuoi dire se esiste o no?"
"Sì."
Sa_a ci rifletté un po' sopra.
"Magari esiste. O sarebbe più preciso dire che esiste nella misura in cui esiste il principe. Poiché il labirinto esiste solo per lui."
"Per essere più precisi fino in fondo," disse Petjia "sia il labirinto sia la figurina esistono solo per chi guarda lo schermo del monitor."
"Già. Perché?"
"Perché sia il labirinto, sia la figurina possono mostrarci solo in lui. Come pure lo schermo, d'altronde." (p.223)

Buona lettura.

sitomito

L'ultima follia di Nate Craddock è *Super Console Wars* ("*The Next Level In Star Wars Parody*"), ambiziosa trilogia in flash/flashata fruibile in rete collegandosi praticamente qui http://www.discomedia.com. Il primo episodio, *Super Console Wars: The Gamepire Strikes Gold*, ottiene il massimo dei risultati con il minimo sforzo: in un colpo solo mette alla berlina tanto Georges Lucas quanto la cultura videoludica. A metà tra *Balle Spaziali* e Kevin Smith (vedi *Jay & Silent Bob Strikes Back*), *Super Console Wars* sarà completato da altri due episodi - *The Gamempire Strikes Back Once Again* e *The Return of the Side Scroller* - previsti rispettivamente a giugno e luglio. Se proprio non sapete che cacchio fare tra un caricamento e l'altro della Play, dategli un'occhiata. Il popcorn lo porta il Simon.

Link: http://www.discomedia.com/consolewars/index.php

tekkenredux

Porta la firma di Giacomo Prestinari questa esilarante parodia di **Tekken**. Girato in un parcheggio sotterraneo, *Tekken Redux* sta al picchiaduro namchiano come *L'Aereo Più Pazzo del Mondo* sta ad *Airport*. In questo caso, due "lottatori" (leggi: i compagni di merenda del nostro) se le danno di santa ragione fino a distruggersi a vicenda. "*Inizialmente* - scrive il Prestinari - *volevamo girare [il video] a Garibaldi dove c'era un murales identico ad uno schema del videogioco con tanto di cartello con teschio e scritta KEEP OUT, ma abbiamo avuto qualche "problema logistico.*" Problemi di location a parte, il risultato finale è comunque brillante e andrebbe quantomeno distribuito in rete… Tra gli altri lavori del Prestinari vanno segnalati "*Una parodia di* Fight Club *da 54 min girata l'anno scorso e con tanto di scena nel cinema a luci rosse con Tyler che si diverte a mettere spezzoni di cartoni animati Warner, disseminando il panico tra il pubblico assetato di video osé...). Per non parlare di tutti i video pseudo trash che si rifanno ai film della Troma (*Surfisti Nazisti *su tutti) o ai film di Honk Kong degli anni ottanta.*" Quel che è poco, ma sicuro è che il Prestinari farà molta strada. *Keep up the great work.*

contatto: **Giacomo Prestinari**
sbattmann@hotmail.com

Just "1 UP" Jean si sveglia come ogni mattina nella sua stanza… ma quella mattina sarebbe stata diversa. Nello scaffale del suo mobiletto portatelevisione giace la sua nuova fiammante console, acquistata appena il giorno prima. "Cazzo tra mezz'ora comincia la lezione di "storia delle religioni", però una partitella se mi sbrigo riesco a farla…" Jean accende la console che in pochi secondi carica il gioco in essa contenuto, mentre scorre la rolling demo, il ragazzo si veste in fretta e trangugia una brioche con un bicchiere di latte freddo. In un lampo eccolo interfacciato con la realtà virtuale del videogame: i nervi concertati sull'azione nello schermo, gli occhi estasiati dai miliardi di poligoni rivestiti di textures che danzano di fronte a lui, le orecchie immerse nel mare di suoni e musiche vomitate dalle casse del dolby surround… e il tempo passa. "Maledizione sono le nove! Nel giocare ho perso la cognizione del tempo, mi devo sbrigare, devo correre in facoltà!"
Jean di fretta scende le scale del palazzo, spalanca il portone e attraversa, come di consueto, la strada di fronte a casa sua correndo… correndo e non accorgendosi che una macchina stava venendo verso di lui.
L'impatto è forte… letale, la vita di Jean termina in quell'istante.
…
"Merda!!!" esclama Uriel allontanando le mani dal dispositivo di controllo delle anime.
"Quell'automobile non l'avevo proprio vista e ora mi tocca ricominciare tutto daccapo… che palle!!"
"Dai Uriel, ti lamenti ma stai lì davanti a quell'attrezzo tutto il tempo!" ribatte l'amico Michael
"Beh ci credo, guarda che giochi raffinati che escono oggi: popoli diversi, animali, società, sentimenti, mestieri e miliardi di altri elementi. Puoi addirittura giocare a quei 'cosi'… come si chiamano… 'videogiochi'… una specie di gioco nel Gioco!"
"Hai ragione Uriel… certo che il progresso divino fa miracoli! Se penso che solo due milioni di anni fa giocavamo ancora con quegli stupidi dinosauri… li potevi solo far mangiare, farli riprodurre e farli combattere tra di loro."
"Hmm… vero Michael, l'unica cosa che mi rompe dei giochi d'oggi è che il tuo personaggio ha ancora una sola vita, quando muore devi sceglierne un altro e ripartire da zero! Ho sentito che una società concorrente, quella di Buddha, ha cercato di migliorare i suoi prodotti offrendo a ciascun personaggio fino a 66 reincarnazioni…"
"Sì ma non è possibile ancora continuare da dove sei morto, nessuno finora è riuscito a raggiungere una tecnologia tale da permetterlo, inoltre i giochi di Buddha non sono compatibili con i nostri…"
"Io acquisterei pure il loro dispositivo di controllo delle anime, ma rimarrebbe il problema della barriera linguistica… non conosco bene l'indiano, potrebbero almeno mettere i sottotitoli in ebraico!!!"
"Vedrai Uriel un giorno si arriverà anche a questo… le vie del Signore sono infinite!"
Sol Badguy 1
("Be your side "G.Gear"… whahahahah roba da "all of your base belong to us"!!!!!)
PS: L'episteme filosofica con cui ho scritto questa "e-tale" si basa su una triplice visione dell'affascinante essenza stessa della vita e del videogioco. Ti invio 3 copie della stessa mail a sacro simbolismo di tutto ciò… e se ne intuisci il perché rispondimi, riceverai ricchi premi e cotillons come ad esempio il significato di "chi siamo" o "dove stiamo andando"! Medita Matteo, medita su quello che ti ha scritto un lettore che vi segue "in silenzio" da quasi 10 anni ormai e fammi l'onore di rispondermi se non pubblicandomi su **MBF Today** almeno privatamente. Ciao e in bocca al lupo per tutto!!!!

L'attuale conformazione della società, così come la maggior parte degli elementi che delineano la vita quotidiana di ogni singolo individuo, sono il frutto dei millenni di civiltà che gli uomini hanno alle spalle. Nonostante ciò, concetti come "qualità della vita" o "diritti umani" paiono aver assunto significato solo negli ultimi decenni. Per giungere a tali conquiste, nel corso della storia centinaia di individui hanno dedicato le loro vite al miglioramento della condizione umana. Attraverso quest'ottica, la mera quotidianità assume un valore decisamente più elevato di quello che siamo soliti attribuirle. E' suggestivo pensare che molti dei diritti di cui godiamo erano preclusi alle popolazioni del passato, che tutte le piccole e grandi comodità di cui ci serviamo ogni giorno sono il frutto dell'impegno e del talento di uomini "come noi". In preda alla filantropia, si potrebbe asserire che l'uomo è un essere meraviglioso. Ma...
Si parlava di progressi; in base a questi si può dimostrare il valore dell'uomo, dell'umanità. Esaminando più attentamente gli episodi legati alla nascita delle mirabili azioni di cui sopra, non si può fare a meno di notare come i padri di tali meraviglie abbiano agito da soli, o "comandando" altre persone, o in piccoli gruppi. Isolati, di conseguenza al di fuori dei canoni che definivano le masse loro contemporanee. Si può ancora affermare che l'umanità è meravigliosa?
E' straziante notare come, all'alba del ventunesimo secolo, la superficialità imperi tra la gente comune. Così come straziante è ritrovarsi circondati da persone che si esprimono mescendo un italiano rudimentale a degli slang di pessimo gusto (e che ovviamente conoscono a malapena dell'esistenza dell'inglese, ricordiamoci che viviamo nell'era di Internet), che fagocitano tutto ciò che viene loro proposto senza curarsi che spesso la qualità del modo di proporre è più elevata dell'oggetto proposto. Duole constatare che come effetto di simili comportamenti, le idee vengano ostacolate e soppresse nella maggior parte dei casi, ed è deplorevole il fatto che coloro che riescono a mantenere intatta la propria identità debbano essere istantaneamente etichettati e catalogati, loro malgrado, in gruppi coi quali non hanno nulla da spartire.
Queste le persone pronte a ricevere e fruire delle conquiste di un ingegno che non potranno (non vorranno?) mai sviluppare. A chi sta leggendo il compito di giudicare.
Infine, troviamo da una parte coloro che tramite il loro impegno ottengono grandi risultati (ed alla loro stregua considereremo anche chi è in grado di sviluppare e mantenere la propria identità, cosa che alla luce di quanto detto appare un grande risultato), dall'altra coloro che sprecano ed annichiliscono tali conquiste. Due gruppi ben distinti, ed ovviamente non definibili con il medesimo termine.
L'umanità, si diceva, è meravigliosa? La risposta è affermativa. Ma quale dei due gruppi di cui sopra può essere definito con il sostantivo "umanità"? Di nuovo a chi sta leggendo il compito di giudicare.
Scusate se non è molto attinente con il background di questa rivista, ma dopo aver letto la missiva di Massimo non sono riuscito a non sfogarmi così (bella Massimo, keep it up!!). Io ho detto la mia, a te e agli altri lettori trovare i "link" (e ce ne sono… spero)
akane tachibana
darkness_heir@hotmail.com

Terminal flow behaviour. ICO. Poesia fatta videogioco, si diceva. Niente BGM. Solo effetti, rumore del vento che spazza gli ampi bastioni, crepitio delle torce a muro, la voce di Ico, i sussulti di Yorda. Le movenze delicate, incredibilmente reali dell'inerme coprotagonista [inerme, e indifesa]. Ico è imbranato, proprio come il giocatore che lo comanda (io), ma fermamente deciso a proteggerla dagli attacchi delle ombre, e a condurla in salvo. Non conta più la propria di salvezza, ma quella dell'inerme fanciulla. Spirito cavalleresco, pare si chiami. Immedesimazione. Pochi minuti di gioco, e sono in quel castello, brandisco una torcia e il panico mi assale appena un'ombra afferra Yorda, il panico e la determinazione a non lasciarla in balia dell'oscuro. Lei così eterea e luminosa. Un sorriso mi si dipinge sul volto allorché la minaccia è sventata, l'ombra dissolta sotto i colpi di torcia. La tentazione di abbracciarla, di farle capire che con me è al sicuro. Subito scacciata. Uscire di lì. E niente altro. E' in pericolo, e va condotta in salvo. Null'altro. Ogni altra cosa non dipende da me.
Luigi
argaen@tin.it

Is life a game?!? Debbo mestamente rilevare che non mi/vi/ci riconosco più. ho sempre considerato **MBF Today** un'oasi atipica in cotanta omologazione concettuale, chiaro e limpido specchio riflettente, brevi ma definite sfaccettature ludico-culturali, un modo per conoscervi e forse conoscerci (vista l'ora…), avaro a volte ma appagante altre (come il n.89); un piccolo scrigno, insomma, da aprire una volta al mese e gioire o deludersi per ciò che contiene: e non parlo tanto dei contenuti stilati da te Matteo (un uomo solo per quanto degno resta comunque uno e uno solo), ma degli (ultimamente) numerosi contributi dei cosiddetti "lettori". Sarà perché tu, caro Matteo (o Met se ti piace di più) raramente e forse mai prima d'ora ti sei preso la briga di offrire il tuo punto di vista su quanto scritto dai lettori, e questo secondo me ha fatto la differenza: **MBF Today** non è **Playground** (fortunatamente), nessuna visione solipsistica è ammessa, ed è un bene che sia così. Ho trovato spassoso e illuminante (per me) il "Nemesis Delirium" (l'amputazione della s è stata una deplorevole svista ;-); mi ha lasciato un poco perplesso il feedback di Emanuele (ma non nego d'aver malignamente sorriso innanzi al PlayStocene 2) ed infine ho trovato inutile e scontata la replica dello stesso Nemesis (pretesto sì, ma…). Insomma, se è vero che di lettere simili (a quelle accusate da Massimo) **MBF Today** ne riceve parecchie, allora le conclusioni sono due: o questa è davvero la cultura del videogioco (ci si può nascondere nell'ironia quanto si vuole, ma certe cose continuano sempre a puzzare) e allora è vero ciò che dicevo in apertura; oppure il videogioco non è cultura. Accidenti, allora il tuo bel libro, Matteo, dovrei forse metterlo sullo scaffale accanto ai romanzi di Grisham (non certo miei ;-)? Insomma, che voglio dire? Vorrei solo che qualcuno mi dimostrasse che le cose non stanno così. Ma per favore, chiunque abbia la voglia e il tempo per farlo, lo faccia tramite la creatività, l'originalità, il pretesto perché no, l'atipicità, l'esaltazione (purché positiva). Siate ludici, divertenti, geniali se vi riesce, intriganti, intelligenti… dimostrate che **MBF Today** ha un senso, dimostrate ciò che Matteo già ha dimostrato. Se vi riesce, dimostrate che i vg sono Cultura, bastarda e ibrida quanto si vuole, ma Cultura.
Federico Res, quello che cita i Pink Floyd per dar convalida a tematiche retro(video)ludiche (e per darsi un tono ;-)
federico_res@libero.it

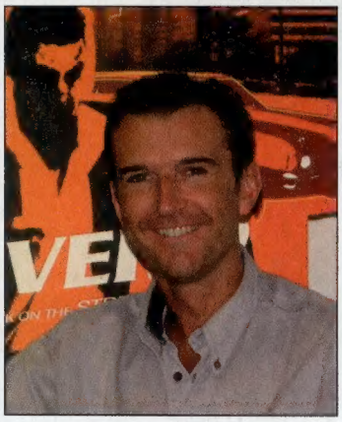
Filosofi e console. Caro Matteo, mi chiamo Jacopo. Leggo il tuo **MBF Today** da molto tempo e lo trovo distortamente interessante, a volte malato. Ma, come appena detto, mi piace. Volevo chiederti e chiedere a tutti i lettori che scrivono a **Super** (**Console**) una cosuccia. Consultavo la vostra rivista, puntata di marzo, in ospedale. Ho letto anche i codici a barre per la disperazione e per evitare di pensare al dolore che affliggeva le mie carni. E giunto alle tue 2 pagine mi sono soffermato sull'**MBF Mail** e sulle diatribe, discorsi, sfottò (chiamali come ti pare) tra possessori, o futuri tali, delle più nuove scatolette per giochi. Ebbene mi chiedo: che senso hanno queste righe che imbrattano la rivista? Hanno per caso un recondito senso catartico legato alla sensazione di superiorità che riesce a dare la pratica di auto incensare il proprio acquisto e, in tal modo, il proprio essere insultando chi non la pensa come noi? Se questa è la risposta, considero tutto ciò come una pratica tristemente futile… Uno sfogo in qualche modo banale anche se reso con parole d'inventiva. Perché ho scelto la PS2? Perché è un lettore DVD (senza bisogno di comprare costosi add-on), perché so che potrò giocare ai capolavori di Kojima e dei pazzi della Square e perché il prezzo era davvero competitivo.
Se il miniaturizzato Cube o il gigantesco XBox mi convinceranno della bontà del loro software potrei decidere di acquistarli. Non voglio legarmi ad un sistema per sempre, anche perché la loro vita oramai dura poco meno di 5 sparuti anni, meno della vita del mio cane (che saluto: Wof, Rum!). E infondo che cos'è davvero il campanilismo consolistico se non una sorta di microscopica chiusura mentale?
Però è divertente, direte voi… A me alla lunga sta iniziando a stancare.
Fission Mailed a tutti,
Jacopo Marini
PS: Gruppi di "Rumori" or ora apprezzati: Blond Red Head, Marlene Kuntz, 07… Ma anche i rumori spariranno per lasciar posto ad altre melodie. Viviamo nel nostro flusso e "scivoliamo" alla *Fight Club*…

18/04/2002, ORE 10:36 Squilla il telefono.
- Pronto?
- Ciao Edo, come va?
- Uueee Enrico, da quanto tempo… dimmi tutto.
- Senti, dovrei LIBERARMI del N64… te lo do per 100 euro compreso Zelda più altri 3 giochi...
- Semplice e diretto, eh? Guarda, ora non so…
- Zelda!
- Sì vabbè, però…
- Zelda!
- Evvabbene cazzo! Ma a 85, o niente!
- Good, ti richiamo domani così concludiamo.
- Occhei, a domani.

18/04/2002, ORE 13:42 Sorseggio un caffè. Accendo una sigaretta. Apro il giornale.
Blablablabla oroscopo: "Non tentare investimenti azzardati. Barbanera consiglia: non GIOCARE con i soldi".
Sono un drogato. Sissì. Il pusher chiama, dice che ha della roba buona.
Accorro.
Mi viene un dubbio: gioco per me o per conto di altri? Sono solo una pedina, magari...
Miyamoto ha inserito dei messaggi subliminali in **Donkey Kong**, ed ora sono suo schiavo. Suo e del suo media.
O forse no.
Fatto sta che la mia vita è scandita dalle date di uscita dei videogames.
Ho altri interessi. Il cinema, ad esempio. Ma il DVD di *In the mood for Love* (only on your PS2, of course) l'ho comprato per amore del bello o perché nel disco dei contenuti speciali ci si muove tra gli extra con un taxi?
"Vorrei che tu avessi questa espressione di godimento e felicità anche per altri aspetti dell'esistenza, non solo per i giochini." Grazie mamma. "Perché non ti iscrivi ad un corso di teatro?" dice papà. No, non credo nell'auto-aiuto. "Trovati una donna" dice Alessandro. Sono timido. "**Virtua Fighter 4**: voto 9." Accorro. Sissì.
O forse no.
Il sottile paravento delle giustificazioni comincia a lacerarsi.
"Il videogioco è arte". "Aiutano lo sviluppo di ragionamenti complessi". "Insegnano a fare il caffè turco". Bah. Alcol digitale.
Bevi e fuggi. Da tutto, perché no?
Attualmente, però, sta giungendo una fastidiosa sfrontatezza, che funge da segnale. E' il primo passo che conduce alla fine di una relazione.
Kojima/Campbell prende per il culo milioni di acquirenti/Raiden sparsi su tutto il globo. Apre uno squarcio… "Guardati intorno, fuori di qui c'è un altro mondo…" "Ho freddo." "E' il vento che soffia fuori dalla gabbia, la Libertà." Ah. Raiden guarda la sua dog-tag. C'è il mio nome scritto sopra. "Qualcuno che conosci?" "No." E si libera di me. Ora lui è autonomo, io no. Dovrei esserlo, secondo i piani di un gameplay che trascende il contenitore, e non riguarda più **MGS2**, ma me. Però sono troppo spaesato per accorgermene.
Ho freddo.
O forse no.
Edoardo

Mellon! Mi ricordo ancora quando sono stato partorito. Nel mio pianeta non c'era cielo ma solo infinito, fantastico e poi sono venuto qua e Sephirot mi ha parlato ancora di quell'infinito, paradisiaco scrivo ora a te ora e ancora per un numero di anni infinito, ancora l'infinito il nome di mia madre è una sinfonia troppo dolce per essere pronunciata senza versare tutte le lacrime della nostra immaginazione Vengo da lontano, ma non so se sono, chi sono ho dovuto sconfiggerlo poi, Sephirot l'ultimo scontro nel vuoto e poi il Lifestream e poi la Holy Materia e poi Aeris e poi leggo di un tizio (tale Nemesis) che passa il suo tempo con razzisti insulti nei confronti degli altri tra di loro c'era anche qualcuno del mio pianeta forse ritornerò e il mo cuore sarà ancora una volta nel cuore dell'aria, prima di morire non lo so, e tu Nemesis, lo sai?
ho dovuto sconfiggerlo poi, Sephirot, lo sai?
Michele Brusini
gandalfthewizardtwo@hotmail.com

Q&A <File #004>



Nome?
Martin Edmondson.

Società e qualifica?
Fondatore e Amministratore Delegato di Reflections.

A quale progetto stai lavorando ora?
Stuntman.

Come definiresti il tuo lavoro?
Concept e design. Passo la maggior parte del tempo a rifinire il controllo delle vetture e le dinamiche degli stunt, oppure i singoli effetti speciali. Praticamente cerco di fare in modo che il look & feel del gioco sia "giusto".

Come hai iniziato?
Ho iniziato all'epoca della scuola. Scrissi un videogioco chiamato *Ravenskull* su un sistema ad 8bit chiamato BBC Micro. Credo che [il sistema] fosse più popolare in UK che altrove. Ad ogni modo, i giochi che abbiamo sviluppato per quella macchina toccarono tutti il primo posto delle classifiche di vendita. Quindi ci siamo spostati su Amiga ed Atari ST per poi passare su PlayStation con *Destruction Derby*. Per fortuna abbiamo deciso di saltare bellamente la difficile era delle cartucce.

Il tuo videogioco preferito?
Elite. Non adesso ovviamente, ma all'epoca era un capolavoro.

Perché?
Primo (e probabilmente ultimo) gioco per cui avrei saltato la scuola o il lavoro o qualsiasi cosa pur di giocarci.

Il tuo piatto preferito quando lavori?
I piatti di Marks & Spencer.

Notte o giorno?
Al momento entrambi. Almeno finché non finiamo questo dannato gioco!

La tua bevanda preferita?
Soft: Limonata.
Hard: Vino rosso.
Mad: Vodka tripla e Red Bull.

Hai animali in casa o in studio?
No. Non avrei né il tempo né l'energia per badare a loro.

Primo videogioco giocato?
Defender, in sala giochi. Uno dei migliori giochi mai creati.

Pensi di saper fare bene il tuo lavoro?
Spero di sì. Laddove dovessimo cominciare a produrre flop, allora credo di no.

I tuoi buoni propositi per il prossimo anno?
Assicurarmi che Reflections continui a produrre giochi che siano un po' differenti ed originali, e che al tempo stesso abbiano successo commerciale.

Il videogioco che vorresti aver realizzato?
Elite.

Ultimo film visto?
Ocean's Eleven.

Com'è?
Prevedibile e stupido. Comunque divertente per un paio d'ore.

Se non avessi fatto il tuo lavoro dove saresti ora?
Non saprei visto che questo è l'unico lavoro che faccio e che avrei voluto fare. Quando avevo quattro anni, però, volevo pulire le fogne perché mi piacevano gli autospurgo (dei grossi camion gialli). "Cosa vuoi fare da grande, Martin?" "Pulire le fogne." I miei genitori saranno stati orgogliosi di me.

Genere videoludico preferito?
Giochi di guida.

E' possibile sviluppare nuovi generi?
Finché non avrà luogo una qualche rivoluzione tecnologica diventerà sempre più difficile/improbabile. Ciò dipende da cosa si intende per "nuovo genere" ovviamente. Alcuni hanno descritto *Driver* come un genere nuovo, il che lo era, in un certo senso, ma era fondamentalmente un gioco di guida.

Ultima occasione nella quale ti sei ubriacato?
Molto tempo fa. Ma spero di rimediare al più presto.

Sei un videogiocatore?
Non molto adesso, ma lo sono stato in passato, senza dubbio.

Perché?
Credo dipenda dal fatto che sono cresciuto durante l'esplosione del mercato arcade. E' curioso notare come il semplice atto di inserire una monetina nel coin-op non sia oggi così eccitante come allora, nonostante la potenza delle macchine moderne. Suppongo che fosse tutto così "nuovo" all'epoca.

Il tuo mito?
Nessuno.

Cosa aiuta la creatività?
Essere rilassati. Essere un po' ubriachi anche. Ciononostante ho avuto delle idee alquanto pessime mentre ero ubriaco.

Giappone, USA o Europa?
Facciamo davvero fatica a sfondare in Giappone. La loro cultura è molto difficile da comprendere per noi. L'America ci è molto più simile ed i nostri giochi hanno avuto un eguale successo su entrambi i lati dell'Atlantico.

Di cosa hai paura nel tuo lavoro?
Di qualcuno che realizzi un gioco identico al nostro, ma migliore. E di non avere più idee.

Di cosa hai paura nella tua vita?
Dei ragni.

PS2, Xbox o GameCube?
Qualsiasi sistema su cui sviluppiamo.

Vuoi dedicare questa intervista a qualcuno?
A tutto il team che sta lavorando duramente per finire il gioco di modo che poi avremo qualcosa di cui parlare in queste interviste.

Cosa farai dopo questa intervista?
Tornerò a cercare di capire perché una delle vetture non atterra nel modo giusto dopo un lungo salto.

Credi che queste domande fossero stupide?
No. Erano solo tante.

NEXTMONTH

Tutti e tre i sistemi sono su tutti e tre i mercati. La console war è appena cominciata. I piani, le strategie, le speranze, le previsioni, le sorprese e le delusioni dei tre padroni del piacere ludico mondiale. **Super Console** to dal Convention Center di Los Angeles con un reportage completo sull'ed ne 2002 dell'Electronic Entertainment Expo.

sul numero di **luglio/agosto**

L'evoluzione del divertimento

SEI UN RIVENDITORE ?

VUOI TRATTARE GLI ACCESSORI evolution ?

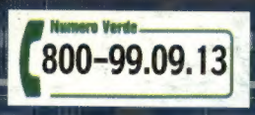
CONTATTACI !

VISITA IL NUOVO EVOLUTION POINT

Time s.r.l.
Via L. Da Vinci, 22
20037 Paderno D.no
Tel. 0299042206

Martina Distribuzione

Via F.lli Rosselli, 6 - 20037 Paderno Dugnano (MI)
Tel. 02 9919901 Fax 02 91080324 - info@martinagames.it



Via Padova, 195 Milano
(MM Cimiano) 02 27202795

Via F. Casati, 1 Milano
(MM P. ta Venezia) 02 29517348

C. so Colombo, 7 Milano
(MM P. ta Genova) 02 89422337

Via Pordenone, 34 Milano
(MM Udine) 02 26417430

5IMENSIONE

Via Melzi, 47 Legnano (Mi)
0331 455078

ambo giochi

Via Pinamonte
da Brembate, 18 Bergamo
035 237801

Via Trieste, 36 Brescia
030 3776107

Via Italia, 3 Seriate (Bg)
035 301408

Loro hanno scelto

... e tu?

Via Venezia, 13 Parma
0521 784774

La città dei Bambini

Via IV Novembre, 47 Crema
0373 81979

Console generation

Via Capecelatro, 7
(angolo via Rembrandt) MILANO
02 48709594
console_generation@yahoo.it

Warehouse videogames

Via Marghera, 37 MILANO
(MM Deangeli) 02 48017840
dr.games@libero.it

BG Games Via Palazzolo, 23/2 BERGAMO
Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525 bg_games@yahoo.it www.bggames.it